ΤΕΥΧΟΣ 93 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1992 ISSN 1105-5480 600 ΔΡΧ.

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SPECIAL REVIEW

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



PLAY THE GAME

AIR WARRIOR

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ

ADVENTURES

• LURE OF THE TEMPTRESS
• SPELLCASTING 201

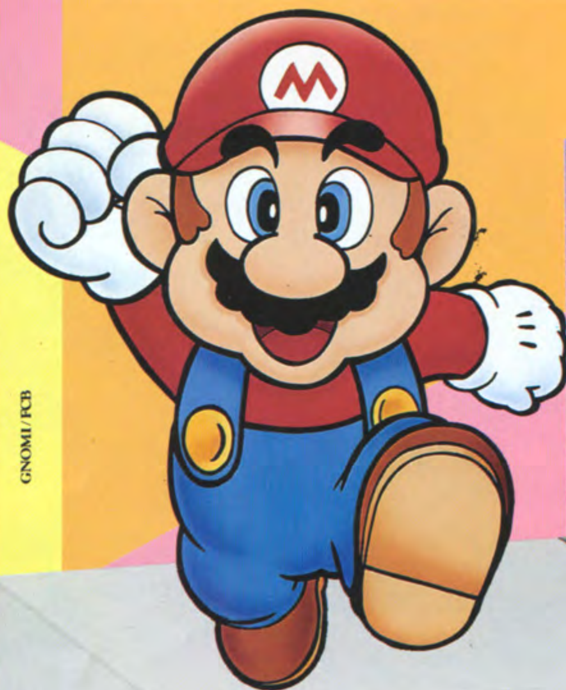
2 SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΟ HARDWARE ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ!

Nintendo® ΕΠΙΔΕ

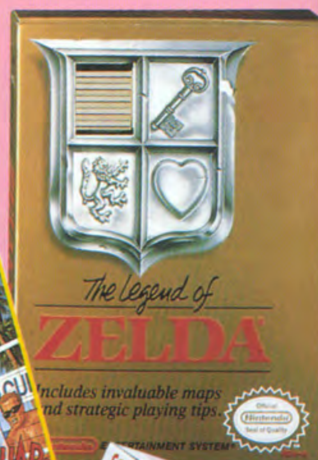
Η ΠΡΩΤΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΠΩΛΗΣΕΙΣ

GNOMI/FCB

















Μόνο τα αυθεντικά προϊόντα NINTENDO συνοδεύονται από τη χρυσή σφραγίδα ποιότητος.

Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ

◄ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΝΕΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ►

ΞΗ ΔΥΝΑΜΗΣ

.000.000 ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ, 600.000.000 ΚΑΣΕΤΕΣ



Η ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΜΕ:

- HOT LINE ΓΙΑ ΛΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ
- ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ NINTENDO CLUB ΓΙΑ ΣΑΣ
- ΠΛΗΡΗ ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
- ΕΝΤΥΠΑ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ

ΤΑ VIDEO GAMES **Nintendo**

93

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1992

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσιούμπα
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Βασίλης Τερζόπουλος, Γιώργος Βασιλάκης, Ηλίας Μανεσιώτης, Χρήστος Μιχόπουλος, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μιχάλης Ατάλιαλης, Αποστόλης Μουρελάτος, Μάνος Νικολάου, Κώστας Κυπαρίσσης, Γιάννης Αδαμόπουλος, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Εφη Δοξοπούλου, Λίτσα Νέστορα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Νίκος Μίχος, Κώστας Παράσχος.
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Μαρία Κουτσιούμπα, Ευτέρπη Τρίμη
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Σπύρος Στουπάκης
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Ελένη Κοκκοβίδου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Ελένη Παπαδογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γ. Λιάππης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 5.950 δρχ. - Φοιτητές: 5.600 - Ν.Π.Δ.Δ.: 8.700 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 9.200 δρχ. Αμερική: 11.450 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

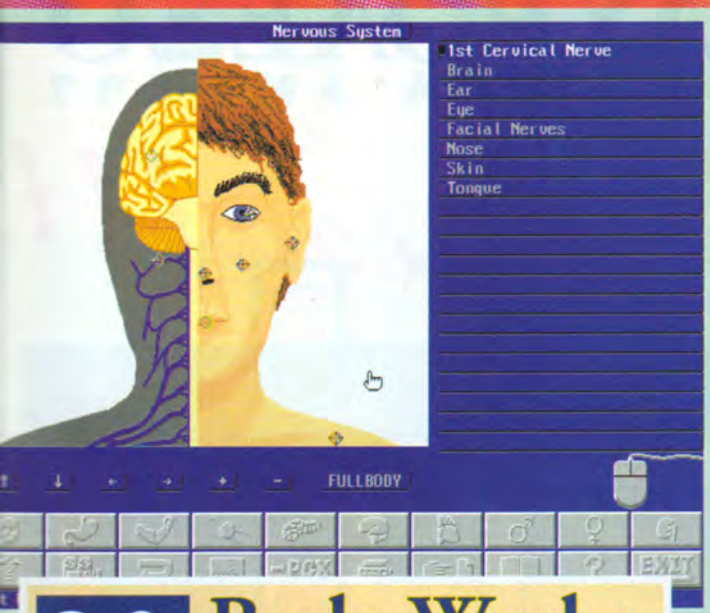
PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







Περιεχόμενα



80 Body Works

Ενα πρόγραμμα που σας λύνει κάθε απορία γύρω από τις λειτουργίες του ανθρώπινου σώματος.

74 Air Warrior

Ο AirCocos ανοίγει τους 4 άσους που κρατάει στο χέρι του.

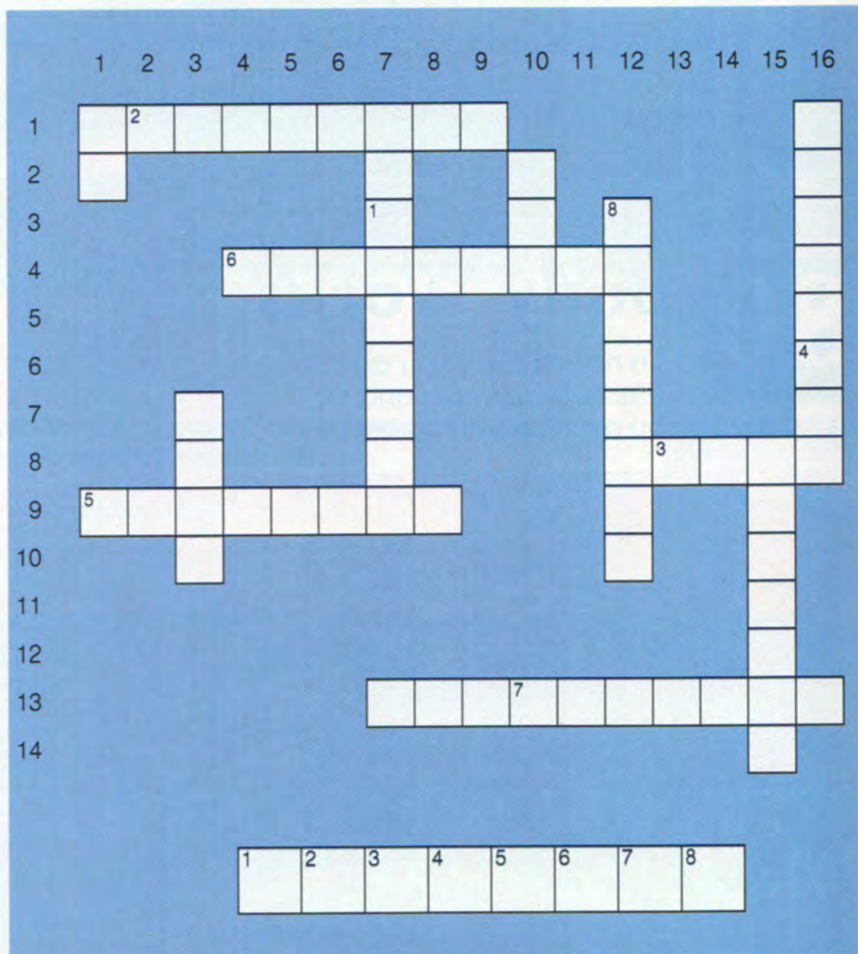
ΛΥΣΤΕ ΤΟ ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ

ΒΡΕΙΤΕ ΤΗ ΛΕΞΗ - ΚΛΕΙΔΙ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΜΙΑ *Amiga!!!*



Η Amiga είναι προσφορά του Joystick Tomahawk...του δυνατότερου Joystick στον κόσμο.

ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
Aneroussis Control Ltd
Σ. Σαράφη 21, 122 41 Αιγάλεω
Τηλ.: 5900107 - 5906006
Fax: 5902556, Tlx: 226600



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

1) Βάση on-line στο ρυθμό της ηλεκτρονικής επικοινωνίας.
4) Λάτρης αυτών ο Τσουρινάκης.
8) Αυτό το δώρο θα κερδίσετε, αν λύσετε σωστά αυτό το σταυρόλεξο.
9) Κάρτα γραφικών σε PC.
13) Multi User παιχνίδι που πετάει, από κάθε άποψη.

ΚΑΘΕΤΑ

1) Συνεχόμενα στο αλφάβητο.
3) Λειψή πόρτα (αγγλική γραφή).
7) Συνδυασμός ιταλικής ομάδας με αγγλικό πρόσωπο.
10) Εγκέφαλος είναι, αλλά μυαλό δεν έχει.
12) 101 πλήκτρα χωράνε πάνω σ' αυτό.
15) Κονσόλα χεριού που πάει παντού.
16) Μεγάλο PIXEL.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το σταυρόλεξο, βρείτε τη λέξη - κλειδί και στείλτε το μέχρι 19 Νοεμβρίου στη διεύθυνση του Pixel: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. (Δεκτά θα γίνονται τα κουπόνια που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 9 Νοεμβρίου.) Συμπληρώστε με προσοχή το φάκελο με τα στοιχεία σας. Εγκυροι θεωρούνται οι φάκελοι που έχουν πλήρη στοιχεία (ονοματεπώνυμο - διεύθυνση). Ο νικητής θα κληρωθεί στις 14 Νοεμβρίου και το όνομά του θα ανακοινωθεί στο Pixel Δεκεμβρίου. Στην κλήρωση έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος. Εξαιρείται το προσωπικό των εταιριών COMPUPRESS A.E.

Μετά την κλήρωση ο νικητής θα παραλάβει το δώρο του μέχρι τις 30 Δεκεμβρίου από τα γραφεία του περιοδικού. Σε περίπτωση που ο νικητής δεν παραλάβει το δώρο του για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, θα κληρωθεί ένας πρώτος επιλαχών. Το δώρο είναι προσωπικό και δεν ανταλλάσσεται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης της κλήρωσης, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

2 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 1992, ώρα 10.30 π.μ.

Καθόμουν στο γραφείο μου σκεφτικός. Σκεφτόμουν διάφορα: ότι πρέπει να πάω τις γάτες μου για εμβόλιο, ότι σε πέντε μέρες έχω τα γενέθλιά μου, αλλά το πιο σημαντικό για εκείνη τη στιγμή ήταν ότι έπρεπε να γράψω το "Γράμμα από τη Σύνταξη".

Οταν μου ήρθε αυτή η σκέψη, με έπιασε κρύος ιδρώτας. Αλήθεια, μονολόγησα, τώρα τι γράφουμε; Να σκέφτομαι με τις ώρες και να μη μου κατεβαίνει τίποτα. Θα μπορούσα να γράψω για το διεθνές τουρνουά τένις "Saab Athens International" που έγινε στο Ολυμπιακό Στάδιο, στο οποίο συμμετείχε και η Nintendo - σε ένα παράλληλο τουρνουά τένις - με τη σούπερ κονσόλα της, το Super Nes, μοιράζοντας πολλά δώρα στους νικητές. Ακόμα θα μπορούσα να αναφερθώ στην άλλη μεγάλη έκθεση, που έγινε για πρώτη φορά στην Ελλάδα, με Role Playing Games, όπου μπορούσε ο καθένας να συμμετάσχει στα πιο ζωντανά παιχνίδια φαντασίας και στρατηγικής ή να παρακολουθήσει ζωντανές αερομαχίες, από τον άσο τον αιθέρων AirCoco στο εκπληκτικό Air Warrior. Καλά όλα αυτά, αλλά δεν είναι ούτε καν 1 KB. Αδύνατον, πρέπει να βρω και άλλα θέματα, σκέφτηκα.



Εάν έγραφα για το καινούριο βιβλίο της Μαντόνα, για το οποίο γίνεται χαμός σε όλο τον κόσμο; Μπα, πόσο θα μου πιάσει αυτό...

Κάτι άλλο πρέπει, λοιπόν, να βρω. Να γράψω π.χ. για τους φίλους μας που ασχολούνται με PC, ότι από αυτόν το μήνα θα βρίσκουν στο περιοδικό περισσότερα θέματα για τον υπολογιστή τους. Μπορώ ακόμη να γράψω, για τους φίλους των games, ότι θα υπάρχουν πιο πολλά αλλά και πιο καινούρια παιχνίδια. Αλλά, άντε με όλα αυτά να πιάσω τα 2 KB. Να γράψω και για τους φίλους μας τους adventurάδες για τις περισσότερες σελίδες που θα βρίσκουν. Αλλωστε, και το ήθελαν και το άξιζαν. Τι άλλο, τι άλλο... Α, ναι! Για τους δύο διαγωνισμούς με τα πλούσια δώρα. Να τους υπενθυμίσω ότι είναι η τελευταία τους ευκαιρία να μας στείλουν το σταυρόλεξο, αλλά και να βρουν το τέταρτο και τυχερό κομμάτι από το puzzle...

ΝΤΡΙΝ... ΝΤΡΙΝ... ΝΤΡΙΝ... (το τηλέφωνο)

Ελα ρε Umberto, τι θα γίνει ρε αγόρι μου με αυτό το Γράμμα από τη Σύνταξη; Θα σε περιμένουμε πολύ ακόμη; ΤΟΥΤ... ΤΟΥΤ... ΤΟΥΤ... Ηταν η Βάσω. Ξέρετε, το πιο γρήγορο θηλυκό πλήκτρο του DTP. Εκείνη τη στιγμή τρελάθηκα. Εκανα save σε μια δισκέτα όλα αυτά που σκεφτόμουν, έκανα το σταυρό μου και τα πήγα κάτω. Τα έδωσα στην κοπέλα - με άνετο στιλ - και ετοιμάστηκα να φύγω...

- ΕΛΑ γρήγορα πίσω! Εδώ μου λείπουν ακριβώς εφτά λέξεις για να φτάσει το κείμενό σου τα 3 KB.

Πανικός.

Αντε τώρα, κάτσε και βρες εφτά λέξεις για να συμπληρώσεις αυτά τα καταραμένα 3 KB. Μου χρειάστηκαν ακριβώς δώδεκα λεπτά, αλλά τα κατάφερα.

Γεια σας, ραντεβού τον επόμενο μήνα! YES!!!

THEAMATICA '92

Τα computer graphics είναι εδώ!

Στο τέλος του πρώτου δεκαήμερου του Οκτωβρίου το Ζάππειο γέμισε για τρεις ημέρες με computer graphics όλων των ειδών. Αιτία ήταν το Theamatica '92, το πρώτο συνέδριο με θέμα τους υπολογιστές και τις εικόνες που εκείνοι δημιουργούν. Ενα συνέδριο που, ομολογουμένως, είχε μεγάλη επιτυχία και γοήτευσε όλους όσοι μπόρεσαν να το παρακολουθήσουν, φέρνοντάς τους πιο κοντά στο μαγικό κόσμο των computer graphics.

Ανάμεσα στους διοργανωτές του Theamatica ήταν η Εταιρία Ελλήνων Σκηνοθετών και το Πανεπιστήμιο Κρήτης. Οι καλεσμένοι ομιλητές ήρθαν τόσο από την Ευρώπη όσο και από την Αμερική, από ερευνητικά κέντρα και πανεπιστήμια, φορτωμένοι με video και εντυπωσιακά slides. Οσο για τα θέματα που συζητήθηκαν, περιείχαν όλους τους τομείς της ψηφιακής εικόνας: συνθετική TV, multimedia, μαθηματική απεικόνιση της πραγματικότητας μέσω υπολογιστή, δημιουργία οπτικών - κινηματογραφικών εφέ, animation, virtual reality και πολλά ακόμη, τα οποία συζητήθηκαν αναλυτικά. Στο διάλειμμα των ομιλιών, η επιτροπή είχε οργανώσει την προβολή συλλογής διαφημιστικών φιλμ και video-clip, κατασκευασμένων από υπολογιστή. Ανάμεσά τους ξεχωρίσαμε πολλές διαφημίσεις (οι οποίες δυστυχώς προβάλλονται στο εξωτερικό) και σκηνές από κινηματογραφικές ταινίες, οι οποίες περιείχαν στο μεγαλύτερο τμήμα τους computer graphics.

Για να αναλύσουμε πλήρως τα θέματα που συζητήθηκαν, θα πρέπει δυστυχώς να γεμίσουμε πολλές σελίδες. Οι γενικές μας εντυπώσεις πάντως είναι ότι η πρόοδος στον τομέα των computer graphics δεν προχωρά απλά με ταχύ ρυθμό· τρέχει πια ξέφρενα προς τα εμπρός, παρασέρνοντας όλους τους τομείς της Πληροφορικής που σχετίζονται μαζί της. Κύριο αίτιο αποτελεί η κάθετη πτώση των τιμών των ισχυρών workstations γραφικών, οι οποίοι είναι πλέον προσιτοί από ένα μεγάλο τμήμα επαγγελματιών και στούντιο.



Στο μεταξύ, νέες τεχνολογίες εμφανίζονται και τα μέχρι τώρα υπάρχοντα συστήματα επεξεργασίας και τροποποίησης της ψηφιακής εικόνας συνεχώς βελτιώνονται. Από το αργό CD-ROM περνάμε γρήγορα στα νέα CD Read/Write HS (High Speed) και από την απλή τηλεόραση στη "συνθετική TV", όπου μόνο οι ηθοποιοί μιας ταινίας θα είναι πραγματικοί (και ίσως ούτε κι αυτοί). Συγχρόνως, τα ερευνητικά κέντρα των πανεπιστημίων και της IBM προσπαθούν να αναλύσουν μαθηματικά τις δυνάμεις που αναπτύσσουν οι μύες του προσώπου, έτσι ώστε να κινούν με φυσικότητα τα πρόσωπα των πρώτων ψηφιακών ηθοποιών χρησιμοποιώντας εξισώσεις!

Οσο για την περίφημη Industrial Light and Magic (ο εκπρόσωπος της οποίας απέσπασε και τα περισσότερα χειροκροτήματα κατά τη διάρκεια της ομιλίας του), μας έδειξε με χειροπιαστό τρόπο ότι τίποτε δεν είναι αδύνατο στο χώρο των οπτικών εφέ. Βρισκόμαστε σε μια εποχή, που η φαντασία μπορεί να γίνει πραγματικότητα.



Δεν έλειψαν, τέλος, και οι συζητήσεις σχετικά με τα κοινωνικά προβλήματα που δημιουργεί η πρόοδος στον τομέα των οπτικοακουστικών εφέ. Ο ίδιος ο εκπρόσωπος της Hewlett-Packard μάς διηγήθηκε το "σοκ" που ένιωσε, όταν βρέθηκε για πρώτη φορά μπροστά σε έναν υπολογιστή, ο οποίος μπορούσε να μιμηθεί τη φωνή του και τις εκφράσεις του! Ο υπολογιστής αυτός υπάρχει και, όπως θα καταλάβατε κι εσείς, είναι πολύ επικίνδυνος.

Ομως, δεν υπάρχει λόγος να φοβόμαστε την εξέλιξη των computer graphics. Η γοητεία που ασκούν πάνω μας άλλωστε είναι πολύ μεγαλύτερη. Εν αναμονή της νέας Theamatica '93 λοιπόν, περίπου σε έναν χρόνο. Viva computer graphics!

TERRA INFRMATICA

THE LAWNMOWER MAN: ΤΟ ΜΗΛΟ ΤΗΣ ΕΡΙΔΟΣ

Οι πρώτες αντιδράσεις από την πρώτη VR ταινία

Οι πρώτες αντιδράσεις από την ταινία The Lawnmower Man, σκηνές από την οποία σας δείξαμε σε προηγούμενα τεύχη, είναι πια γεγονός. Το φιλμ συζητήθηκε ευρύτατα όπου κι αν προβλήθηκε, όχι όμως τόσο για το θέμα του και τον τρόπο με τον οποίο προβάλλει το ταξίδι σε φανταστικούς κόσμους, όσο για το γεγονός ότι θεωρήθηκε από πολλούς ότι προβάλλει πορνογραφικές σκηνές! Οι συντηρητικοί Αμερικανοί χαρακτήρισαν "εικονική πορνογραφία" τη σκηνή όπου δυο μεταλλικές ανθρώπινες φιγούρες αγκαλιάζονται για δευτερόλεπτα, για να χαθούν αμέσως μετά μέσα στο χάος του ψηφιακού κόσμου που τις περιβάλλει. Σίγουρα "τραβηγμένη από τα μαλλιά" η άποψη, κατά τη γνώμη μας, δεν παύει όμως να είναι πραγματικά η πρώτη ερωτική σκηνή που δημιουργήθηκε αποκλειστικά από computer graphics! Περίεργο ωστόσο το γεγονός ότι είναι το μοναδικό μέχρι τώρα στοιχείο της ταινίας που συζητήθηκε.



Ας μην ξεχνάμε ότι το Lawnmower Man έφερε για πρώτη φορά σε επαφή το ευρύ κοινό με τον κόσμο και την τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας. Μπορεί εμείς να είμαστε προετοιμασμένοι και γνώστες του θέματος εδώ και πολύ καιρό, αλλά ο πολύς κόσμος γνωρίζει ελάχιστα ή και καθόλου στοιχεία γύρω από το θέμα "virtual reality". Αραγε, συνειδητοποίησαν ότι η εικονική πραγματικότητα είναι... πραγματικότητα; Εσείς πάντως δεν πρέπει να χάσετε αυτή την ταινία.

ΟΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΙ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟΙ;

Φαντάζεστε κινηματογράφους χωρίς κινηματογραφικό φιλμ; Να κάτι που δεν το περιμένατε. Ξεχάστε λοιπόν τα σινεμά που ξέρατε, γιατί μπορεί σε λίγα χρόνια από σήμερα να βλέπετε τις αγαπημένες σας ταινίες από CD! Η ιδέα υπήρχε εδώ και αρκετό καιρό, αλλά ωρίμασε πρόσφατα και πολύ γρήγορα πρόκειται να τεθεί σε εφαρμογή. Η λογική είναι απλή και σωστή: γιατί να καταναλώνονται κάθε χρόνο χιλιάδες μέτρα φιλμ για τη δημιουργία των αντιγράφων των ταινιών που μοιράζονται στους κινηματογράφους, κάτι που στη συνέχεια απαιτεί έξοδα μεταφοράς κ.λπ. κ.λπ; Δεν θα ήταν πολύ καλύτερα, αν όλες οι αίθουσες μοιράζονταν το ίδιο φιλμ από μια κεντρική βιβλιοθήκη, η οποία θα τα είχε αποθηκευμένα σε CD και θα τα μετέφερε με τη μορφή εικόνων υψηλής ευκρίνειας μέσα από καλώδια οπτικών ινών; Μάλλον. Η αρχή έγινε ήδη με την πειραματική προβολή της ταινίας Bugsy σε επιλεγμένες αίθουσες της Αμερικής. Οι εικόνες έρχονταν συμπιεσμένες με ταχύτητα 45 megabits ανά δευτερόλεπτο και στάλθηκαν στη Sony για ψηφιοποίηση στο format της HDTV (1.125 γραμμές ανάλυση). Το αποτέλεσμα στάλθηκε ξανά πίσω μέσω οπτικών ινών για προβολή. Η ταινία δεν ήταν άσχημη, αν και παραδόξως το πατροπαράδοτο σύστημα έδειχνε να δίνει καθαρότερη και φωτεινότερη εικόνα. Αυτό βέβαια έχει περισσότερο σχέση με τα προβλήματα της τεχνολογίας HDTV που εξακολουθούν να υπάρχουν. Ασχετα από το αποτέλεσμα, πάντως, η αρχή έγινε και όλα δείχνουν ότι θα πάρουν το δρόμο τους σε λίγα χρόνια, με μερικές ακόμη βελτιώσεις. Περισσότερο και καλύτερο θέαμα λοιπόν, και οι σινεφίλ δεν έχουν παρά να χαρούν προκαταβολικά.

LASER ΣΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΩΝ VR USERS

Μία νέα πρωτότυπη τεχνική

Ενα από τα μεγαλύτερα προβλήματα της τεχνολογίας virtual reality έχει σχέση με την ποιότητα των εικόνων που παράγονται από τα "eyephones" και τα κράνη. Ακόμη και οι πιο εξελιγμένες από αυτές τις συσκευές δεν προσφέρουν τη φυσικότητα και το ρεαλισμό που απαιτείται. Οι εικόνες δείχνουν να ταιριάζουν περισσότερο σε ένα χώρο που κατοικείται από cartoons παρά από ανθρώπους. Ακόμη περισσότερο, οι συσκευές αυτές δεν είναι και τόσο άνετες στο κεφάλι κάποιου. Ετσι οι ερευνητές σκέφτονται και δημιουργούν νέες μεθόδους. Η συσκευή λειτουργεί με τη χρήση μιας ακτίνας laser για την προβολή μιας εικόνας κατευθείαν στα μάτια του θεατή! Μέχρι τώρα βέβαια η πειραματική αυτή συσκευή βρίσκεται σε πρώιμο στάδιο. Θα πρέπει να μικρύνει σε διαστάσεις και να έχει τη δυνατότητα απεικόνισης κινούμενων εικόνων. Οι ειδικοί ωστόσο είναι πολύ αισιόδοξοι και πιστεύουν ότι θα αντικαταστήσουν το βαρύ και προβληματικό κράνος των VR συστημάτων, ενώ η ανάλυση μπορεί να αυξηθεί από 1.000x1.000 έως 3.000x2.000 γραμμές μέσα σε λίγα χρόνια, ανάλυση που θα φέρει τα συστήματα εικονικής πραγματικότητας στα επίπεδα εικόνας των νέων τηλεοράσεων υψηλής ευκρίνειας, των HDTV!

Console NEWS

ARCH RIVALS



Πάει αρκετός καιρός από τότε που παρουσιάστηκε κάποιο αξιόλογο Basket στις κονσόλες της Sega. Και αυτά που ήδη υπάρχουν δεν μπορούν να συγκριθούν με το Arch Rivals Basket, το οποίο, πέρα από τα συνηθισμένα, διαθέτει αρκετό χιούμορ, έξυπνα κόλπα και πολλά αντικανονικά κλεψίματα.

Το γήπεδο μοιάζει να είναι ξύλινο, τα sprites είναι μεγάλα και καλοσχεδιασμένα και το score table σας ακολουθεί παντού δείχνοντάς σας τους πόντους σας και το χρόνο που απομένει για να κάνετε επίθεση.

Οι φιγούρες που κάνουν τα sprites είναι άλλοτε πολύ αστείες με τα κόλπα που κάνουν και άλλοτε πολύ επαγγελματικές! Το παιχνίδι υποστηρίζει δύο πραγματικές ομάδες και δύο που μπορείτε να τις δημιουργήσετε εσείς με τα χαρακτηριστικά που θέλετε! Βέβαια, στο παιχνίδι μπορεί να συμμετέχει και δεύτερος παίκτης είτε ως αντίπαλος είτε ως συμπαίκτης, πράγμα που ανεβάζει το gameplay ακόμα υψηλότερα.

Επίσης, μπορείτε να παίξετε και εναντίον του υπολογιστή, αν δεν υπάρχει δεύτερος παίκτης.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σύντομα για το Mega Drive και Master System, ενώ θα καθυστερήσει λίγο η έκδοσή του για το Game Gear. Σύντομα, θα υπάρξει και αναλυτικό review στο παιχνίδι.



SUPER ΕΠΙΘΕΣΗ

Η Nintendo, μετά την τεράστια επιτυχία του NES σε ολόκληρο τον κόσμο, σκοπεύει να επαναλάβει την επιτυχία της, αλλά αυτή τη φορά με το Super Nintendo Entertainment System. Γι' αυτό το λόγο, έχει ρίξει όλο το βάρος των προσπαθειών της στην υποστήριξη της νέας της κονσόλας. Ετσι, αποφάσισε να επιμείνει περισσότερο στην κατασκευή παιχνιδιών, τα οποία θα ανταποκρίνονται στις προδιαγραφές του Super NES και θα αξιοποιούν όλες του τις δυνατότητες. Λοιπόν, σύντομα θα εμφανιστούν παιχνίδια σαν το Another World, το Street Fighter II, το Zelda III και το Super Ghouls 'N' Ghosts. Μερικά μάλιστα από αυτά κυκλοφορούν ήδη επίσημα στο εξωτερικό, ενώ στην Ελλάδα ελπίζουμε να μην καθυστερήσουν. Ειδικά, το Another World της Delphine που χρησιμοποιεί 256 χρώματα στην οθόνη. Οπως ίσως θα θυμάστε, το παιχνίδι είχε εμφανιστεί πριν από αρκετό καιρό στους υπολογιστές και πήρε πολύ καλές κριτικές. Το Street Fighter είναι η συνέχεια του πρώτου μέρους. Εχει τεράστια sprites και θεωρείται το πρώτο "πραγματικό" 16-bit παιχνίδι για το Super NES. Από την άλλη, το Super Ghouls 'N' Ghosts είναι το γνωστό παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει παλιότερα στους υπολογιστές και έχει εμπλουτιστεί με νέα στοιχεία. Εκμεταλλεύεται με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το chip ήχου της Sony, το οποίο είναι ικανό να παίξει ήχους σε συχνότητες από 6 έως 48 KHz!

Βέβαια, η Nintendo σχεδιάζει και επίθεση στο Hardware, σε έναν πολύ επίκαιρο τομέα, τα CD-ROMs. Πόσο μάλλον όταν οι ανταγωνιστές της είναι ήδη ένα βήμα μπροστά από αυτήν. Πολλά ακούγονται γύρω από τα CD-ROMs που ετοιμάζει να κυκλοφορήσει η Nintendo μέσα στο 1993. Φημολογείται ότι θα έχει πολύ χαμηλή τιμή, το ίδιο και τα δισκάκια CD. Κάτι που παραμένει ανεπιβεβαίωτο είναι ότι θα είναι ικανό να διαβάζει CDs για το CDTV, αλλά όπως είπαμε δεν είναι σίγουρο. Εν αναμονή λοιπόν νεότερων εξελίξεων και ειδήσεων!



Console NEWS

ΤΡΕΛΑ JOYSTICKS ΚΑΙ ΣΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

Ηταν φυσική συνέπεια! Μετά από τα περίεργα joysticks που κατά περιόδους εμφανίζονται για τους υπολογιστές, ακολούθησαν και τα παράξενα joysticks στις κονσόλες. Το συγκεκριμένο joypad προορίζεται για την κονσόλα Sega Mega Drive. Διαθέτει έγχρωμο look και αρκετές ικανότητες, δίνοντας έτσι μια χαρούμενη νότα στη μονόχρωμη εμφάνιση της κονσόλας σας. Το joypad, εκτός από όλα τα γνωστά πλήκτρα του κανονικού joypad, διαθέτει τρεις ακόμα διακόπτες που λειτουργούν σαν auto-fire για καθένα από τα πλήκτρα A, B και C. Το Striker, αυτό είναι το όνομα του joypad, είναι εφοδιασμένο με υποδοχή ακουστικών, για να μπορείτε να ακούτε την υπέροχη μουσική του Sonic, χωρίς να ενοχλείτε τους γύρω σας.

Το Striker κυκλοφορεί σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες, και στην Αγγλία κοστίζει 20 λίρες (7.000 δρχ.). Πιστεύουμε ότι σύντομα θα κάνει την εμφάνισή του και στην Ελλάδα.



JOYSTICK ENANTION JOYPAD

Κάποιος, κάποτε, είπε: Οι παραδόσεις είναι για να αλλάζουν... Το σκέφτηκε λοιπόν αυτό μία εταιρία κατασκευής μικροπεριφερειακών στην Αγγλία και μας εξέπληξε με το εξής: Τα Lynx, Gamegear και Gameboy απέκτησαν δικό τους χειριστήριο! Τέρμα πια τα καταναγκαστικά έργα με το joypad. Δεν λέω, καλό το joypad, αλλά θα πρέπει να είστε επαγγελματίας πιανίστας για να ασχοληθείτε με παιχνίδια που ζητούν αλλαγές όπλων και άλλα τέτοια παρεμφερή που απαιτούν τη χρήση όλων των κουμπιών του. Λοιπόν, καλώς μας ήρθε το Switchstix! Είναι ένα χειριστήριο για τις προηγούμενες παιχνιδομηχανές και, πραγματικά, είναι άλλο πράγμα να κάνει άλματα ο Mario σας κάνοντας up με το χειριστήριο από το να τα κάνει ο κουρασμένος πια αντίχειράς σας. Η σύνδεση του joystick με την παιχνιδομηχανή είναι απλούστατη, αφού το switchstix απλά κολλάει επάνω στο joypad. Το προϊόν κοστίζει 5 λίρες Αγγλίας και σε λίγο θα έρθει και στη χώρα μας. Αντε, και scanner για τις παιχνιδομηχανές μας!!!



ACTION REPLAY ΓΙΑ SEGA

Το Sega Mega Drive απέκτησε από την Datel Electronics ένα σούπερ περιφερειακό! Είναι γνωστό το Action Replay που υπάρχει για την Amiga. Τώρα, και το Mega Drive απέκτησε το Action Replay. Βέβαια, δεν έχει τις εκπληκτικές δυνατότητες αυτού της Amiga, αλλά κάνει αξιόλογη δουλειά. Το Action Replay έχει τη μορφή cartridge και τοποθετείται στη θύρα των cartridges. Τα cartridges τοποθετούνται πάνω στο Action Replay και σας δίνουν τη δυνατότητα να αποκτήσετε άπειρες ζωές, απεριόριστη ενέργεια και ατέλειωτα πυρομαχικά. Γίνεστε δηλαδή άτρωτοι από κάθε άποψη! Ομως, για να γίνουν όλα αυτά, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιους κωδικούς.



Τώρα το πού θα βρείτε τους κωδικούς, αυτό είναι μια άλλη ιστορία. Κατά τη γνώμη μου, δεν έχει κυκλοφορήσει καλύτερο περιφερειακό για την κονσόλα αυτή, πέρα από το CD-ROM.

Δεν νομίζω όμως ότι ένας gamer θα ζητούσε ποτέ περισσότερα!

COMPUTER NEWS

ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΧΡΥΣΟΥ EMULATOR

Η Vortex μεταμορφώνει την Amiga

Ενα βήμα μπροστά κάνει για μια α-κόμη φορά ο χώρος των PC emulators με τη γνωστή πια στους κατόχους της Amiga Vortex να κυκλοφορεί ένα ακόμη βελτιωμένο προϊόν: Την κάρτα εξομοίωσης υπολογιστών 386SX. Η κάρτα εξομοιώνει έναν συμβατό με τον παραπάνω επεξεργαστή στα 25 MHz, όχι ό-μως μόνο σε επίπεδο software. Πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό είναι η προσθήκη στην ίδια κάρτα των controllers για τη σύνδεση σκληρών δίσκων τύπου AT Bus (το κλασικό interface που χρησιμοποιείται στα περισσότερα PCs της αγοράς), καθώς και η προσθήκη controller για τα νέα floppy disk drives υπερυψηλής χωρητικότητας των 2.88 MB. Ολα αυτά συνθέτουν ένα ολοκληρωμένο σύστημα που μεταμορφώνει την Amiga σας σε έναν συμβατό με τη δυνατότητα α-γοράς και σύνδεσης φτηνών περιφερειακών για PCs. Μέχρι στιγμής η κάρτα συνδέεται στις A2000, A3000 και A3000T (μορφή tower), αλλά η Vortex έχει στα σχέδιά της την κατασκευή και κυκλοφορία αντίστοιχων καρτών για την A600. Επίσης, δεν γνωρίζουμε αν τα περιφερειακά που μπορούν να συνδεθούν στον υπολογιστή σας μέσω της κάρτας μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο περιβάλλον του Workbench. Οπως και να έχει, πρόκειται για ένα πολύ δελεαστικό περιφερειακό, το οποίο αν μη τι άλλο σας ε-πιτρέπει να βρίσκεστε μέσα στον κόσμο του MS-DOS και των Windows, χωρίς να απαρνηθείτε το Kickstart σας.



ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΥΣ

Ποζάρετε στον υπολογιστή σας!

Γιατί να καταναλώνετε άσκοπα πολύτιμο φιλμ; Αν η δουλειά σας απαιτεί από εσάς να τραβάτε μερικές "πόζες" ή αν είστε επαγγελματίας φωτογράφος, το ειδικό πρόγραμμα εξομοίωσης φωτογραφίας της Kodak θα βελτιώσει τις γνώσεις σας και θα σας βοηθήσει να εξοικονομήσετε αρκετά χρήματα.

Το PCphotographer κοστίζει 60 δολάρια και εξομοιώνει μια φωτογραφική μηχανή με φακό των 35 mm. Σας επιτρέπει να πειραματιστείτε επάνω στις διάφορες λειτουργίες της μηχανής ηλεκτρονικά. Με το ειδικό ηλεκτρονικό view-finder του προγράμματος, μπορεί-τε να πειραματιστείτε με τις ταχύτητες του διαφράγματος, χρησιμοποιώντας μια μεγάλη σειρά από είδη φακών και φιλμ διαφορετικής ευαισθησίας (φυσικά όλα είναι της Kodak). Αφού τραβήξετε τη φωτογραφία, το πρόγραμμα αναλαμβάνει το ίδιο να εμφανίσει ηλε-κτρονικά τα αρνητικά, κρατώντας συγχρόνως για ενημέρωσή σας όλες τις παραμέτρους που χρησιμοποιήσατε, ώστε να τις διατηρήσετε ή να τις τροποποιήσετε για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Πρόκειται για έναν από τους πιο πρωτότυπους και πιο ενδιαφέροντες τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό.

Η ΝΕΑ ΓΕΝΙΑ ΤΩΝ RPGs

Ηρωες με δική τους "νοημοσύνη"

Τα πράγματα δείχνουν ότι αυτή η χρονιά θα είναι περισσότερο από κάθε άλλη φορά γεμάτη με πολλά καλά και προπαντός πρωτότυπα role playing games. Νέες ιδέες εισάγονται στους τίτλους που πρόκειται να κυκλοφορήσουν, προωθώντας την κατηγορία αυτή των παιχνιδιών πέρα από τα standards που όρισαν κάποτε το Dungeon Master και το Bard's Tale ή το Ultima. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της "νέας γενιάς" είναι το Demonsgate, ένα καθαρόαιμο RPG που θα κυκλοφορήσει σύντομα από τη γνωστή Gremlin, με πρώτη κατά πάσα πιθανότητα την έκδοση για τη σειρά των ST. Η υπόθεση δεν διαφέρει ιδιαίτερα από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους: Ο Captain Gustavus καλείται από το Αυτοκρατορικό Συμβούλιο, για να δώσει μια λύση στις ταραχές που επικρατούν στη γειτονική πόλη Tormis. Εχετε την ευχέρεια να καταστρώσετε τη στρατηγική σας και να πάρετε μαζί σας άλλους οκτώ συντρόφους, με σκοπό να λύσετε τα μυστήρια και να κατατροπώσετε τις συμμορίες των διαβολικών τεράτων που έχουν στερήσει την ησυχία από τους κατοίκους της Tormis. Την αμοιβή που σας έταξαν δεν τη γνωρίζουμε.

Μέχρι στιγμής όλα μας θυμίζουν το Eye of the Beholder. Παρόλη την έλλειψη πρωτοτυπίας όμως στον τομέα του σεναρίου έχουμε νέες ιδέες και τεχνικές όσον αφορά το χειρισμό και τον έλεγχο των παικτών. Ετσι, για πρώτη φορά η ομάδα των ηρώων δρα και ανεξάρτητα από τις διαταγές του παίκτη. Τα μέλη της ομάδας έχουν τη δυνατότητα να "ζήσουν τη δική τους ζωή". Αν λοιπόν δεν ορίσετε τις κινήσεις τους, τότε θα αναλάβουν πρωτοβουλίες και θα κάνουν ό,τι καλύτερο μπορούν. Σίγουρα το χαρακτηριστικό αυτό προσθέτει ζωντάνια και ρεαλισμό στο παιχνίδι, μια και υπάρχει η αίσθηση ότι δεν σας ακολουθούν άβουλες κούκλες, αλλά ζωντανοί πολεμιστές. Το παιχνίδι είναι μια από τις εκπλήξεις που μας επιφυλάσσει η Gremlin για την περίοδο των Χριστουγέννων και ο λόγος που σας το λέμε από τώρα είναι για να αρχίσετε να προγραμματίζετε τις αγορές σας. Οι φίλοι των RPGs ας έχουν τα μάτια τους τέσσερα...



COMPUTER NEWS

ΟΙ ΜΑΧΕΣ ΤΟΥ ΔΡΟΜΟΥ ΣΤΟ PC ΣΑΣ!

Από πολεμικές τέχνες πως τα πάτε;

Αν έχετε έστω και ελάχιστη επαφή με το χώρο των arcade παιχνιδιών, θα έχετε δει σίγουρα το Street Fighter II, όχι μόνο γιατί ξεχωρίζει λόγω τεράστιας οθόνης και των πολλών fire buttons, αλλά και γιατί είναι ένα από τα εντυπωσιακότερα και εθιστικότερα arcades που κυκλοφορούν. Από την πρώτη κιόλας μέρα που κυκλοφόρησε έγινε best seller και βρέθηκε με ταχύτητα αστραπής σε όλες τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, εντυπωσιάζοντας τους παίκτες. Στα "ατού" του παιχνιδιού περιλαμβάνονται τα τεράστια sprites, η πολύ καλή ατμόσφαιρα, τα άριστα background graphics και η ευκολία χειρισμού, παρόλο το πλήθος των διαθέσιμων κινήσεων. Κάθε εχθρός έχει διαφορετικές τακτικές επίθεσης και διαφορετική "προσωπικότητα" έτσι, ώστε ο παίκτης να είναι υποχρεωμένος να μεταβάλει τη στρατηγική του για να βγει νικητής. Φυσικά, το μεγαλύτερο ενδιαφέρον συγκεντρώνεται στο two-player mode, όπου δυο παίκτες αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον.



Πολύ λίγοι ήταν εκείνοι που πίστευαν ότι θα μπορούσε ένα τέτοιο παιχνίδι να μεταφερθεί στα home μηχανήματα και πραγματικά όλοι έμειναν με το στόμα ανοιχτό, όταν είδαν την έκδοση για το Super Nintendo, η οποία χαρακτηρίζεται σαν ένα από τα καλύτερα coin-op conversions όλων των εποχών.

Ωστόσο τα software houses δεν έμειναν εκεί. Οι φανατικοί κάτοχοι των Atari ST θα έχουν κάθε λόγο να πανηγυρίσουν, μια και η US Gold έχει συμπεριλάβει το μηχάνημα σε εκείνα που θα έχουν τη δική τους έκδοση του παιχνιδιού μέχρι τα Χριστούγεννα. Οι πληροφορίες μας λένε ότι η US Gold έχει μεγάλες φιλοδοξίες και δεν πρόκειται να βάλει περιορισμούς. Αυτό βέβαια σημαίνει ότι τα γραφικά θα πλησιάζουν τις προδιαγραφές του coin-op και ότι όλοι οι εχθροί θα είναι εκεί, από τον τεράστιο παλαιστή του Sumo Honda, έως τον αιμοβόρο Guile. Μπορείτε να επιλέξετε όποιον παίκτη νομίζετε ότι σας εκπροσωπεί και να τον χρησιμοποιήσετε ενάντια στον παλαιστή του φίλου σας για two player μονομαχίες.



AMIGA AMAX-II PLUS: ΑΚΟΜΗ ΠΙΟ MACINTOSH

Η Amiga μεταμορφώνεται

Εναν χρόνο τώρα οι συνεχείς καθυστερήσεις και βελτιώσεις είχαν δημιουργήσει μια σειρά από κουτσομπολιά σχετικά με τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν οι προγραμματιστές της ReadySoft. Τελικά, το πακέτο hardware-software παρουσιάστηκε με νέες λειτουργίες και δυνατότητες, τρέχοντας περισσότερα προγράμματα του Macintosh και επιτρέποντας καλύτερη διαχείριση και υποστήριξη του σκληρού δίσκου. Η νέα έκδοση αποτελεί upgrade (αριθμός έκδοσης 2.5) όλων των παλαιότερων που κυκλοφορούν και μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλους τους υπάρχοντες χρήστες των μέχρι τώρα εκδόσεων του A-Max. Εκμεταλλεύεται όλες τις νέες δυνατότητες της Amiga, όπως για παράδειγμα το ECS και την έξτρα μνήμη chip/fast. Οσο για το βαθμό συμβατότητας, φτάνει σε σημείο να υποστηρίζει το νέο σύστημα System 7, το οποίο θεωρείται "ιδιαίτερα δύσκολο και πολύπλοκο". Το καλύτερο όμως κομμάτι του upgrade είναι το hardware. Εχει τη μορφή κάρτας και τοποθετείται στις υποδοχές επέκτασης των μοντέλων A1500/2000 και 3000. Βέβαια, θα χρειαστείτε τις περιβόητες πια ROMs των 128K του Macintosh. Το δυνατότερο σημείο της κάρτας είναι ότι περιέχει έναν ειδικό controller για τα drives, ο οποίος επιτρέπει στα floppy drives της Amiga να διαβάζουν και να γράφουν Macintosh δισκέτες στο ειδικό format της Apple. Η μόνη λύση που υπήρχε ήταν η σειριακή μεταφορά των προγραμμάτων του Mac στην Amiga, ενώ το "mini disk" που μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σαν ενδιάμεσο format είχε χωρητικότητα σε κάθε δισκέτα μόλις 272 KB. Εκτός από αυτό άλλωστε ο Mac χρησιμοποιεί έναν τύπο εγγραφής δεδομένων, ο οποίος είναι γνωστός σαν GCR και εντελώς διαφορετικός από τον MFM που χρησιμοποιεί η Commodore. Η κάρτα διαθέτει δύο RS-422 ports, τα οποία επιτρέπουν τη σύνδεση εκτυπωτών, modems και μηχανήματα MIDI. Μια άλλη ακόμη δυνατότητα είναι η σύνδεση συσκευών SCSI στον controller του σκληρού σας δίσκου, όπως π.χ. scanners, tape stremers, CD-ROMs κ.λπ.

Η εγκατάσταση είναι απλούστατη. Το ειδικό πρόγραμμα εγκατάστασης επιτρέπει στον χρήστη να ρυθμίσει πώς θα λειτουργεί ο εξομοιωτής και τι έξτρα δυνατότητες θα εκμεταλλευτεί, όπως π.χ. την πρόσθετη μνήμη και τα partitions του σκληρού δίσκου. Για να δουλέψετε, θα χρειαστείτε δισκέτα συστήματος, έκδοσης 6 ή 7. Η συμβατότητα με τα περισσότερα από τα "δύσκολα" προγράμματα είναι άριστη: Τα Quark Xpress 3.1, Great Works 2.0, Microsoft Word 4.0, Adobe Photoshop κ.λπ. λειτούργησαν άψογα. Η Amiga σας δεν θα παραπονεθεί πουθενά, εκτός κι αν της λείπει η απαραίτητη μνήμη. Για σοβαρές εφαρμογές χρειάζεστε τουλάχιστον 4 MB. Απ' όλες τις απόψεις πρόκειται για ένα περιφερειακό που αξίζει ασυζητητί να αγοράσετε.

POSTSCRIPT MAZI ME FAX ΑΠΟ ΤΗΝ NEC

Το "2 σε 1" περιφερειακό!

Ο πρώτος laser εκτυπωτής, ο οποίος θα συνδυάζει εκτύπωση Postscript με κανονικό ...fax είναι ήδη έτοιμος από τη NEC και προβλέπεται να εμφανιστεί σύντομα στην αγορά σε ιδιαίτερα ελκυστικές τιμές, οι οποίες δεν θα ξεπερνούν σε καμιά περίπτωση τα 2.000 δολάρια.

Στην πραγματικότητα, έχουμε έναν πολύ καλό εκτυπωτή μαζί με ένα fax μέσα στο ίδιο κουτί. Ο Silentwriter Model 95 επιτρέπει την αποστολή εντύπων μέσω fax, ενώ ο έλεγχος γίνεται μέσω του PC.

Η ανάλυση του fax φτάνει τα 200 dpi, δηλαδή είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητική, ενώ συγχρόνως οι Postscript δυνατότητές του αξιοποιούνται για τη "ραστεροποίηση" των εγγράφων.

Αν τώρα βρίσκεστε στην ευχάριστη θέση να στέλνετε fax σε κάτοχο του ίδιου εκτυπωτή, έχετε την επιπλέον δυνατότητα να στείλετε το ίδιο το Postscript αρχείο έτσι, ώστε να μην περιορίζεστε από την ανάλυση των 200 dpi, έχοντας επιπλέον κέρδος στο κόστος αποστολής.

Η ιδέα της NEC έτυχε λαμπρής υποδοχής από το διεθνή Τύπο και από την ίδια την Adobe, μητέρα της γλώσσας Postscrip, η οποία πρόκειται να δημοσιεύσει τις προδιαγραφές των Postscript fax πολύ σύντομα.

Συγχρόνως, πολλοί άλλοι κατασκευαστές σκέφτονται σοβαρά τη νέα αυτή αγορά των "πολυμηχανημάτων".

Το πρώτο κύμα περιφερειακών αναμένεται να είναι συνδυασμοί εκτυπωτή, fax και modem.

Δεν έχουμε παρά να χειροκροτήσουμε την ιδέα, όπως και κάθε άλλη που σκοπό έχει να γεμίσει το γραφείο μας με λιγότερο hardware.

Σίγουρα όμως πολύ λίγοι από εμάς έχουν σκοπό να αγοράσουν Postscript εκτυπωτή και fax στο άμεσο μέλλον, αλλά δεν λέμε όχι, αν δούμε και άλλους τύπους "πολυπεριφερειακών", περισσότερο χρήσιμων και περισσότερο προσιτών για μας.

COMPUTER NEWS

ΝΤΡΟΠΗ ΣΟΥ SIERRA!

Πώς τολμά να εγκαταλείψει την Amiga;

Αυτό θα μας το πληρώσει. Η Sierra, δημιουργός πολλών από τους Νο 1 τίτλους των τελευταίων ετών στο χώρο των games, ανακοίνωσε πρόσφατα ότι σκέφτεται σοβαρά να σταματήσει την παραγωγή παιχνιδιών σε Amiga format. Γενικά βέβαια δεν μπορούμε να πούμε ότι το δίσεκτο αυτό έτος πήγε καλά στον κόσμο της Amiga.

Μεγάλες αμερικανικές εταιρίες, όπως οι TTR Development, Workbench Management System, RXTools και η TTR Floptical Disk Drive ανακοίνωσαν ότι αναστέλλουν τις δραστηριότητές τους, ρίχνοντας τα βάρη στην κρίση της αμερικανικής οικονομίας και στην "αδύνατη" εγχώρια αγορά. Οσο για τους υπεύθυνους της Sierra, εξήγησαν ότι ο μέχρι τώρα χρησιμοποιούμενος Sierra interpreter, ο οποίος χρησιμοποιούνταν για να μεταφράζει από το PC στην Amiga όλα σχεδόν τα προγράμματά τους δεν δίνει καλά αποτελέσματα στην Amiga και η εταιρία σκέφτεται σοβαρά, αν θα είναι οικονομικά συμφέρον να βελτιώσει τον κώδικά του, ώστε να έχει καλύτερα αποτελέσματα στα ήδη υπάρχοντα μοντέλα. Μέχρι τώρα οι πωλήσεις των προγραμμάτων της στο format αυτό δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλες, σε σχέση με τα PCs.

Ομως, θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε κάτι: Η Sierra έχει στραμμένη την προσοχή της στην αμερικανική αγορά, μια αγορά εντελώς διαφορετική σε σχέση με την Ευρώπη. Ελάχιστοι από τους υπολογιστές που αγαπήθηκαν και έγιναν θρυλικοί ανάμεσα στους users κατάφεραν να επιβιώσουν εκεί.

Ο Spectrum, ο ST, ο BBC και ο Amstrad πέθαναν άδοξα. Βέβαια, η Commodore ήταν πάντοτε σε καλύτερη μοίρα από τους υπόλοιπους κατασκευαστές home computers και οι πωλήσεις της Amiga ήταν αρκετά καλές.

Ομως κακά τα ψέματα κυρίαρχοι εκεί είναι τα PCs και οι κονσόλες (για την ακρίβεια η Nintendo).

Δυστυχώς, οι κάτοχοι των Amiga στην Ευρώπη ίσως να αποχωριστούν τους τίτλους της Sierra, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι θα πρέπει να τα βάψουν μαύρα.

Δόξα τω Θεώ, εκατοντάδες τίτλοι βγαίνουν κάθε μήνα και για να αποδείξουμε του λόγου το αληθές, δεν έχουμε παρά να δούμε τα Sim Earth και Civilization, τα οποία έρχονται κατευθείαν από τα PCs.

CD-ROM ΓΙΑ AMIGA: ΜΕ ΣΑΡΚΑ ΚΑΙ ΟΣΤΑ

Τα multimedia πιο κοντά στους Amiga users.

Το είδαμε. Κυκλοφορεί, λειτουργεί μια χαρά και είναι πολύ καλύτερο απ' ό,τι μας έλεγαν ή το φανταζόμαστε. Οι χρήστες της Amiga θα μπορέσουν επιτέλους να πάρουν το εισιτήριο για τον κόσμο των multimedia, τον οποίο μονοπωλούσε μέχρι τώρα το μηχάνημα με την παράξενη προσωπικότητα, το CDTV. Είναι γνωστό το γεγονός ότι οι πωλήσεις του CDTV δεν πάνε καθόλου καλά στο εξωτερικό, και, τουλάχιστον σύμφωνα με τις φιλοδοξίες της Commodore, επιταχύνθηκαν τα σχέδια για την κυκλοφορία του A570. Με τη βοήθειά του, οποιαδήποτε Amiga που διαθέτει 1 MB μνήμης chip RAM (fatter Agnus) και το Kickstart II ή το 1.3 (A500+ ή παλαιότερες Amiga που έχουν υποστεί μετατροπή) μεταμορφώνεται αυτόματα σε ένα πλήρες CDTV σύστημα, χωρίς κανέναν περιορισμό. Οι περιορισμοί στο hardware που αναφέρθηκαν είναι ωστόσο πολύ βασικοί και απαραίτητοι για την ομαλή λειτουργία του περιφερειακού. Πρόκειται για επανάσταση; Πέρα από την είσοδο στο βασίλειο των "πολυμέσων", το A570 δεν παύει να είναι ένα πανίσχυρο περιφερειακό, από τα καλύτερα add-on που μπορείτε να προσθέσετε στον υπολογιστή σας. Διαθέτει μια θύρα επέκτασης στο πίσω μέρος, στην οποία μπορείτε να συνδέσετε σκληρούς δίσκους IDE των 2.5 ιντσών, σαν αυτούς που τοποθετούνται στην A600. Επίσης, μπορεί να δεχτεί εσωτερικά επέκταση μνήμης για τον υπολογιστή σας έως τα 2 MB. Μοναδικό μειονέκτημα μπορούμε να πούμε ότι αποτελεί η έλλειψη θύρας HD through port για την ταυτόχρονη σύνδεση των σκληρών δίσκων που πιθανόν να διαθέτουν οι υποψήφιοι αγοραστές. Η εγκατάσταση δεν θα μπορούσε να είναι απλούστερη. Το μόνο που έχει να κάνει ο χρήστης είναι να ελευθερώσει τη θύρα επέκτασης και να τοποθετήσει εκεί το drive. Οσο για τις εξόδους ήχου, ένα ζευγάρι συνδέεται με την έξοδο ήχου του υπολογιστή, ενώ ένα δεύτερο ζευγάρι από βύσματα ήχου μπορεί να συνδεθεί με ενισχυτή ή monitor. Η κάπως πολύπλοκη αυτή σύνδεση επιτρέπει στον υπολογιστή και το περιφερειακό να μοιράζονται και να συνδυάζουν τα ηχητικά σήματα που παράγουν. Συγχρόνως, το drive διαθέτει ένα μυστηριώδες expansion port.



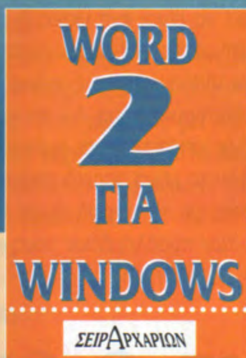
Για να βάλετε ένα δισκάκι στο A570, θα πρέπει πρώτα να το τοποθετήσετε στην ειδική θήκη, γνωστή σαν caddy. Οσο ενοχλητικό και κουραστικό κι αν φαίνεται στην αρχή, το caddy είναι απαραίτητο στο CD-ROM. Στα CD players για μουσική, τα δισκάκια τοποθετούνται απροστάτευτα κατευθείαν στο "πλατό", μια και η λάθος ανάγνωση της επιφάνειας δεν έχει σημαντικές συνέπειες στον ήχο που ακούμε. Οταν όμως πρόκειται για δεδομένα, τότε λάθος ανάγνωση μπορεί να σημαίνει καταστροφή και κόλλημα του συστήματος. Το caddy χρησιμεύει για να προλαβαίνει αυτή την πιθανότητα, προστατεύοντας συγχρόνως τα δισκάκια από φθορές. Εξάλλου η μεγαλύτερη ακρίβεια στην ανάγνωση δεδομένων έχει σαν αποτέλεσμα καλύτερη ποιότητα ήχου, όταν ακούτε δίσκους μουσικής μέσα από το A570.



Η εγκατάσταση είναι απλούστατη. Αν δεν υπάρχει δισκέτα στο drive, τότε το CD παίρνει τον έλεγχο της κατάστασης, κάνοντας boot ή εμφανίζοντας την εισαγωγική οθόνη του CDTV. Ο χρήστης έχει πρόσβαση στη συσκευή μέσω του Workbench σαν CD0 device, από την οποία μπορείτε να αντιγράψετε αρχεία ή να τρέξετε προγράμματα. Μπορείτε επίσης μέσω ενός χρήσιμου utility να ακούσετε τους μουσικούς σας δίσκους από το Workbench.

Βέβαια, ούτε η μουσική ούτε τα παιχνίδια δείχνουν την αληθινή δύναμη ενός CD-ROM. Το A570 δείχνει τι αξίζει, όταν το χρησιμοποιήσετε για πρόσβαση σε τεράστιες βιβλιοθήκες δεδομένων. Σύμφωνα με την Commodore, το drive θα έχει τη δυνατότητα πρόσβασης σε δισκάκια για PCs και Apple Macintosh, κάτι που μεταφράζεται σε εκατοντάδες fonts, χιλιάδες αρχεία εικόνων και πρόσθετα tools για προγράμματα ζωγραφικής ή rendering. Αν όλα αυτά ισχύουν, τότε θα είναι σίγουρα πολλοί εκείνοι που θα προτιμήσουν να αγοράσουν το A570 αντί για ένα απλό μουσικό CD player. Σίγουρα όσοι περίμεναν τη στροφή της Commodore προς τους ήδη υπάρχοντες Amiga users για να στηρίξουν την υπόθεση των multimedia δικαιώθηκαν. Τα "πολυμέσα" ανήκουν πια σε όλους.

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ



Των Pamela S. Beason & Stephen Guild
Μετάφραση: Θανάσης Κούτσης

Το βιβλίο που σας οδηγεί βήμα βήμα στις νέες δυνατότητες της τελευταίας έκδοσης του πακέτου WORD της Microsoft. Περιγράφει τη χρήση εντολών και παραθύρων διαλόγων, τη διαχείριση αρχείων και τη δημιουργία ευρετηρίων. Το βιβλίο σας καθοδηγεί και στη δημιουργία μακροεντολών, για να διευκολύνεστε στις εργασίες σας και να κερδίζετε χρόνο. Το μόνο βιβλίο που θα χρειαστείτε για να αξιοποιείτε το WORD για Windows!

3.600 δρχ



Του Γιάννη Ν. Διακογιάννη

Ένας πρακτικός οδηγός για το πανίσχυρο εργαλείο σχεδίασης και δημιουργίας γραφικών, COREL.
Το βιβλίο σας οδηγεί βήμα βήμα από το σχεδιασμό απλών γραμμών στη δημιουργία τρισδιάστατων έγχρωμων εφέ.
Αμέτρητα παραδείγματα και περισσότερες από 350 εικόνες!
Καλύπτονται, επίσης, τα προγράμματα CorelCHART, CorelPHOTO PAINT και CorelSHOW.

4.100 δρχ

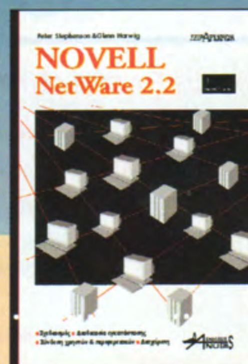
ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

MULTIMEDIA

Του Αντώνη Κασσάνο

Το νέο αυτό βιβλίο παρουσιάζει την ηλεκτρονική μορφή επικοινωνίας τού αύριο!
Τα Multimedia περιγράφονται υπό το πρίσμα των αλλαγών, τις οποίες θα αποφέρουν στη ζωή μας. Καταργείται η διάκριση μεταξύ γραπτού λόγου, ήχου και εικόνας. Οι απέραντες δυνατότητες των Multimedia, της πιο εξελιγμένης μορφής επικοινωνίας, περιγράφονται με απλά και κατανοητά λόγια.

2.400 δρχ



Των Peter Stephenson & Glenn Hartwig
Μετάφραση: Α. Παπαγιαννοπούλου & Σ. Γκίκα

Το βιβλίο που προσεγγίζει μεθοδικά ό,τι αφορά την εύκολη, γρήγορη και αποτελεσματική οργάνωση και λειτουργία ενός τοπικού δικτύου (LAN). Εξηγεί όλες τις σημαντικές λειτουργίες, από το σχεδιασμό, την εγκατάσταση και τη διαχείριση του δικτύου έως τη σύνδεση στο δίκτυο χρηστών και περιφερειακών. Παρουσιάζει όλα τα νέα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες του Netware 2.2.

4100 δρχ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Τηλ.: 9241.714-6 Fax: 9242.219



α έλεγα μάλιστα ότι μονοπωλεί ολοκληρωτικά στο χώρο των μικρομεσαίων τηλεοπτικών σταθμών και κάνει φανερή την παρουσία της, στο έμπειρο μάτι, ακόμη και στα μεγάλα κανάλια. Στην προσπάθεια αυτή, μια σειρά από βοηθητικές-περιφερειακές συσκευές έρχονται να πλαισιαστικά, το genlock είναι μια συσκευή που συγχρονίζει δύο σήματα εικόνας.

Αυτό ακριβώς γίνεται και στην περίπτωση της Amiga, μόνο που η μία πηγή video σήματος είναι η έξοδος RGB του υπολογιστή και η άλλη μπορεί να είναι ένα video ή κάμερα ή οποιαδήποτε άλλη πηγή σήματος AV. Ο συγχρονισμός των δύο σημάτων - Amiga και Video - έχει ως τελικό στόχο να εμφανίσουμε πάνω στο εξωτερικό σήμα AV τα γραφικά της Amiga. Αποτέλεσμα: τίτλοι, υπότιτλοι και αμέτρητα άλλα εφέ. Θα δούμε λοιπόν αυτόν το μήνα μερικά από τα γνωστότερα genlocks της αγοράς, με τη μορφή όμως παρουσίασης των δυνατοτήτων και των προβλημάτων τους και όχι αναλυτικού hardware test.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΑΠΟ 5 GENLOCK

Οικονομικό Video=Amiga

Τα έχουμε ξαναπεί στο παρελθόν: οικονομικό video = Amiga. Είτε πρόκειται για ερασιτεχνική είτε ημιεπαγγελματική ή επαγγελματική χρήση, η Amiga μπορεί να προσφέρει την οικονομικότερη λύση, με δυνατότητες δυσανάλογα μεγαλύτερες από την τιμή της. Ομως, και στον τομέα των γραφικών υψηλής ποιότητας, έχει εισβάλει δυναμικά, με τη σωρεία 24-bit γραφικών καρτών, αλλά και πολύ γρήγορων CPUs, όπως 68030 και 68040 σε συχνότητες μέχρι τα 50 MHz, που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία 2 χρόνια.

• του Γ. Κακαλέτρη

σιώσουν την κεντρική μονάδα. Η πιο βασική από αυτές: τα GenLocks.

Η λέξη GenLock είναι μια τεχνητή σύνθετη λέξη που σημαίνει τη δημιουργία και το κλείδωμα σημάτων video. Ου-



RENDALE 8802

Θα αρχίσουμε λοιπόν από το πολύ γνωστό RENDALE 8802. Το μικρό αυτό Genlock έρχεται σε πάρα πολύ χαμηλή τιμή, περίπου στις 60.000 δραχμές, γεγονός που έχει σίγουρα επίπτωση στις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά του. Είναι το πιο απλό genlock από αυτά που σας παρουσιάζουμε, μια και έχει μόνο τα λίαν απαραίτητα. Εχει δηλαδή την είσοδο σήματος RGB από τη γνωστή θύρα της Amiga, την εξίσου απαραίτητη θύρα composite video in σε BNC βύσμα και δίπλα από αυτή την έξοδο σε composite video πάλι, επίσης σε BNC. Μια επιπλέον θύρα υπάρχει στο πίσω μέρος του genlock, η οποία είναι η κλασική RGB της Amiga, για να πάρουμε στο monitor το αρχικό σήμα εξόδου της Amiga. Πρέπει να πούμε ότι το σήμα που πάει στο monitor είναι σαφώς υποβαθμισμένο, σε σχέση με αυτό που φεύγει από την Amiga, αλλά αυτό δεν έχει και μεγάλη σημασία.

Επάνω στο genlock δεν υπάρχει κανένα απολύτως ρυθμιστικό. Ετσι, περιοριζόμαστε στην απλούστερη δυνατή λειτουργία του genlock: πέρασμα γραφικών από την Amiga, πάνω στο σήμα video, λειτουργία ο verlay, όπως ονομάζεται για συντομία. Οπως είπαμε πιο πριν, έτσι μπορούν να εμφανιστούν τίτλοι και υπότιτλοι πάνω στο σήμα composite video. Στο manual αναφέρεται κάτι για μια συσκευή ελέγ-

χου του genlock, από την παράλληλη θύρα της Amiga - δεν την είδα πουθενά ούτε ήξερε κανείς τίποτε γι' αυτό. Κάποιος έλεγχος του σήματος μπορεί να γίνει με μια συσκευή switchbox (κοστίζει περίπου 15.000 δρχ.), αλλά όχι πολλά πράγματα.

Τώρα στο πολύ βασικό σημείο της ποιότητας. Πραγματικά, στον τομέα αυτό, το μικρό αυτό genlock τα καταφέρνει υπέροχα. Είναι εμφανές ότι και οι 60.000 δρχ. του κόστους του έχουν ριχτεί σε αυτό το σημείο, δίνοντας επίπεδο ποιότητας που μόνο τα genlocks διπλάσιας τιμής και πάνω μπορούν να προσφέρουν.

ΥΠΕΡ: Χαμηλή τιμή, πολύ υψηλό επίπεδο σήματος εξόδου.

ΚΑΤΑ: Κανένας έλεγχος στο τι βγαίνει στην έξοδο.

ROCKGEN RG300C

Το πιο φθηνό Genlock της παρουσίασής μας, και από τα πιο φθηνά της αγοράς, από την ROCTEC ELECTRONICS LTD. Η τιμή του στην ελληνική αγορά φτάνει περίπου τις 40.000 δραχμές και έρχεται να προσφέρει στον ερασιτέχνη χρήστη ότι του είναι απαραίτητο για να φτιάξει μια παρουσίαση με τον υπολογιστή του, σε video. Αυτό σημαίνει ότι το RG300C περιέχει, πέρα από genlock, και ένα κύκλωμα που προσφέρει ορισμένα εφέ, τα οποία είναι τα εξής: α) κλασικό overlay γραφικών σε σήμα video, με δυνατότητα fade in και fade out των γραφικών πάνω στο video, β) δυνατότητα εναλλαγής σημάτων Amiga και Video με fade, δηλαδή ομαλό πέρασμα από γραφικά μόνο σε video μόνο και, τέλος, δυνατότητα αγνόησης του σήματος video (Amiga Only). Από συνδέσεις, υπάρχουν τα κλασικά video (VHS) in και out, καθώς και η είσοδος από Amiga RGB. Δυστυχώς, δεν υπάρχει στην έξοδο το σήμα της Amiga μόνο του, όπως υπήρχε στο RENDALE 8802.

Ποιότητα: Εδώ, το RG300C δεν τα καταφέρνει και τόσο καλά. Είναι σαφώς κατώτερο από το genlock της RENDALE και πολύ συχνά - εξαρτάται και από το video και την ταινία - τα γραφικά τρέμουν πάνω στο video. Επίσης, φαίνεται να "τρώει" λίγο τις άκρες, πράγμα που γίνεται ιδιαίτερα αισθητό σε λεπτομερή γραφικά και γραμμές, οι οποίες, αν είναι λεπτές, τείνουν να εξαφανιστούν.

ΥΠΕΡ: Υπερβολικά χαμηλή τιμή, ύπαρξη ρυθμιστικού τρίμερ.

ΚΑΤΑ: Χαμηλό επίπεδο ποιότητας overlay γραφικών, έλλειψη Amiga RGB passthrough.

SGTRONICS GR3000S

Ελληνική παρουσία και μάλιστα πολύ αξιόλογη. Θα έλεγα, ένα πολύ αξιόλογο S-VHS genlock στην τιμή των 80.000 δραχμών περίπου, το οποίο ξεφεύγει από την απλή ερασιτεχνική χρήση. Ομως, ο χαρακτηρισμός S-VHS σηκώνει πολλή συζήτηση, αφού περιορίζεται στην ύπαρξη των βυσμάτων Y/C και μάλλον μόνο σε αυτή. Αυτό φαίνεται και από την τιμή του, η οποία απέχει πάρα πολύ από την κατηγορία S-VHS. Από συνδέσεις, υπάρχουν τα κλασικά RGB in, CVBS in και out, RGB out (για το monitor). Υπάρχει όμως και κάτι extra: Το σήμα εισόδου video μπορεί να έρθει και σε Y/C μορφή, καθώς και η έξοδος μπορεί να είναι σε Y/C.



Rendale A8802

Από ρυθμιστικά, το genlock αυτό σφύζει. Πέρα από τα fade - disolve, υπάρχουν και ρυθμιστικά για το contrast και τη φωτεινότητα, αλλά και για το χρώμα του σήματος εξόδου.

Ποιότητα σήματος: Αρκετά καλή, όχι όμως καλύτερη από αυτή του RENDALE 8802 (ίσως και λίγο κατώτερη). Είναι ίσως ό,τι περιμένει κανείς, αν λάβουμε υπόψη και τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του genlock αυτού. Το πρόβλημα των ρυθμιστικών είναι ότι είναι σε άβολη θέση, δεν είναι συρτάρια αλλά περιστρεφόμενα, και δεν μπορείς με μια ματιά να δεις σε τι κατάσταση είναι, πράγμα που θα βοηθούσε πολύ το χειριστή.

ΥΠΕΡ: Ελληνική κατασκευή, υψηλό επίπεδο χειρισμών, ύπαρξη βυσμάτων Y/C.

ΚΑΤΑ: Δύσχρηστα ρυθμιστικά και άβολο look.

SG TRONICS GR5000

Και κάτι όχι και τόσο φθηνό, από την ίδια ελληνική εταιρία SGTRONICS, το GR5000 (σε δύο μοντέλα - VHS και S-VHS) έρχεται να εισβάλει στον επαγγελματικό χώρο του video. Από τα δύο μοντέλα, δοκιμάσαμε το VHS GR5000 (το S-VHS ονομάζεται GR5000-S). Η σειρά αυτή, με την υψηλή σχετικά τιμή τους (πάνω από 260.000 δραχμές) ξεφεύγει από τα πλαίσια του απλού genlock. Πέρα από τις λειτουργίες εμφάνισης γραφικών, το GR5000 είναι και ψηφιακός επεξεργαστής-ενισχυτής σήματος video και color splitter. Αλλά ας τα δούμε ένα ένα. Κατ' αρχάς, σαν ενισχυτής, δίνει πολύ καλό σήμα στην έξοδο, στο οποίο μπορούμε να επέμβουμε, ρυθμίζοντας τη φωτεινότητα και το contrast, αν και τα δύο αυτά ρυθμιστικά φαίνεται να έχουν κάποιες παρενέργειες και στο χρώμα. Υστερα, σαν color splitter βγάζει στην έξοδο, τα R.G.B. (red - green - blue) συστατικά του composite video σήματος εισόδου, καθώς και σήμα SYNC. Ο διαχωρισμός R.G.B. μπορεί να γίνει πολύ σημαντικός, αν χρησιμοποιηθεί με έναν από τους γνωστούς μονόχρωμους digitizers, δίνοντας έγχρωμο digitizing. Το σημείο όμως όπου πραγματικά ξεχωρίζει αυτό το genlock είναι η επαγγελματική σχεδίαση του χειριστηρίου του και η ευχρη-



SUPER Rendale A8802S

στία του. Το χειριστήριο είναι απομακρυσμένο από το ίδιο το genlock και συνδέεται με αυτό με ένα καλώδιο περίπου 1 μέτρου. Εκεί βρίσκονται οι λειτουργίες που απαντώνται στα γνωστά genlocks. Ομως, υπάρχει κάτι πολύ σημαντικό που δεν το είδαμε σε κανένα άλλο από όσα δοκιμάσαμε: το χειριστήριο είναι προγραμματιζόμενο. Οι λειτουργίες μπορούν να γίνουν είτε manually είτε δίνοντας κάποιες ρυθμίσεις και μετά αυτόματα από το genlock, με το πάτημα ενός πλήκτρου. Για παράδειγμα, ορίζουμε το χρόνο του fade και τη στιγμή που θέλουμε, με το πλήκτρο trigger, και το μηχάνημα αναλαμβάνει μόνο του να κάνει τη δουλειά με εξαιρετικά ομαλό τρόπο. Αυτό μπορεί να φανεί τρομερά εύχρηστο, όταν κάποιος δουλεύει κονσόλα τηλεόρασης και θέλει με εύκολο τρόπο να βγάζει γραφικά και σήματα στον αέρα.

Από συνδέσεις, τα γνωστά: RGB in και out, CVBS in και out και τα R-G-B-S από τον color splitter.

ΥΠΕΡ: Φοβερή ευχρηστία, πολύ καλό σήμα εξόδου, πολλές δυνατότητες ρύθμισης λειτουργίας.

ΚΑΤΑ: Πολύ υψηλή τιμή, απαγορευτική για τον ερασιτέχνη και ημιεπαγγελματία.

RENDALE SUPER 8802

Το μεγάλο μοντέλο της MARC OM ltd, ένα βρετανικό δημιούργημα, συμβατό με απλό VHS και Super-VHS σήμα, ίσως από τα καλύτερα "οικονομικά" genlocks, με τιμή περίπου 190.000 δραχμές στην Ελλάδα. Το R SUPER 8802 δεν αναφέρεται στον ερασιτέχνη. Οι δυνατότητές του είναι κατά πολύ ανώτερες από αυτά που χρειάζεται ο χομπίστας. Θα έλεγα ότι ξεπερνούν και αυτές του ημιεπαγγελματία, αν και το σήμα εξόδου δεν είναι τόσο καλό, ώστε να καλύψει έναν τηλεοπτικό σταθμό με υψηλές επιδόσεις. Σίγουρα όμως είναι παραπάνω από αρκετό για χρήση από μικρότερα συγκροτήματα - επαρχιακούς τηλεοπτικούς σταθμούς και μικρότερα βαλάντια στο χώρο.

Στις συνδέσεις, όπως είναι αναμενόμενο, πέρα από τα CVBS in/out και RGB in/out υπάρχουν και τα δύο Y/C in και out για το Super VHS σήμα. Επιπλέον, υπάρχει και επιλογέας για το ποια είσοδος χρησιμοποιείται από τις δύο. Το R SUPER 8802 δεν έχει διακόπτη on/off. Μπαίνει απλά στην πρίζα και ανάβει μόνο του όταν ανοίξετε την Amiga.

Ο χειρισμός του σίγουρα δεν είναι τόσο "επαγγελματικός", όπως του ελληνικού GR, έχει όμως κάποιες δυνατότητες που το κάνουν να ξεχωρίζει. Πέρα λοιπόν από τα απόλυτα ελεγχόμενα fades που μπορούν να γίνουν μεταξύ των γραφικών και του video, υπάρχει η δυνατότητα fade to black και διάφοροι τρόποι διαφάνειας. Εκτός δηλαδή από το διαφανές χρώμα 0, το οποίο χρησιμοποιούν σαν passthrough όλα τα άλλα genlocks, υπάρχει η δυνατότητα δύο ακόμα τρόπων διαφάνειας: ο πρώτος είναι να γίνουν διαφανή όλα τα φωτεινά χρώματα και ο δεύτερος ακριβώς το αντίθετο, δηλαδή τα σκούρα. Βέβαια, ο ορισμός "φωτεινά" και "σκούρα" δεν είναι και τόσο σαφής, δηλώνεται όμως σαφέστατα μέσα στο manual του genlock. Ούτε όμως αυτό είναι το ατού του R SUPER 8802.

Το extra που προσφέρει, σε σχέση με όλα τα παραπάνω genlocks, είναι οι δυνατότητες wipe. Μπορούμε δηλαδή, πέρα από fade in και fade out, να "σκουπίσουμε" την εικόνα από την έξοδο ή να την απλώσουμε. Και αυτό μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους, πάντα όμως με σχήμα ορθογώνιο (όχι ρόμβοι ή κύκλοι κλπ.). Μπορούμε να ορίσουμε από ποιες πλευρές θα γίνει το ξεσκέπασμα ή το σκέπασμα, 4 διαφορετικές δηλαδή, εντελώς ανεξάρτητες μεταξύ τους. Τα wipe in και out μπορούν να γίνουν, είτε στα overlayed graphics είτε στην εικόνα video εισόδου ή στο όλο σκηνικό.

Βέβαια, αυτά τα εφέ και γενικότερα το όλο image που παρουσιάστηκε μέχρις εδώ για αυτό το genlock δεν φαίνεται στην τιμή του. Υπάρχει λοιπόν ένα μικρό σχετικά τίμημα στην απόδοσή του σαν video output device. Η ποιότητα του σήματος εξόδου, αν και είναι σαφώς καλύτερη από όλα τα genlock μέχρι την τιμή του - 190.000 όπως είπα και στην αρχή - δεν είναι η καλύτερη δυνατή, αλλά και ο χειρισμός του απαιτεί αρκετά μεγάλη εξοικείωση. Πολύ συχνά, θα χρειαστεί κάποια σκέψη για να βρεις τι πρέπει να κάνεις για να γίνει αυτό που θέλεις. Αυτό βέβαια θα γίνεται μέχρι να το συνηθίσεις και οφείλεται κυρίως στο γεγονός ότι τα τέσσερα συρτάρια του και τα μικρά κουμπάκια για τα fades, σε πολλές περιπτώσεις, χρειάζονται συνδυασμούς για να λειτουργήσουν.

Τέλος, πρέπει να παρατηρήσουμε ότι κάποιες φορές (πάρα πολύ σπάνια) και κατά τη διάρκεια fade in και out, στη μέση περίπου της διαδρομής του αντίστοιχου συρταριού, παρουσιάζονται λευκές γραμμές - δεν οφείλονται σε βλάβη του συγκεκριμένου genlock που είχαμε για το test - και σβήνουν και τα δύο σήματα - computer & video. Αυτό είναι ανεπαίσθητο, σε φυσιολογική χρήση, αλλά υπάρχει.

ΥΠΕΡ: Πάρα πολλά εφέ (ύπαρξη wipes), S-VHS σήμα in και out, καλή κατασκευή.

ΚΑΤΑ: Πολύπλοκος χειρισμός, όχι επαγγελματικού επιπέδου video out.

Δυστυχώς, δεν μπορέσαμε να έχουμε στη διάθεσή μας κι ένα Megalock (το πασίγνωστο genlock για Amiga) και το bebe Minilock, ούτε το μοντέλο GR1000 της SGtronics, τα οποία συμπληρώνουν την γκάμα των πιο γνωστών genlocks. Σας τα χρωστάμε όμως για μια άλλη φορά.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

SHOP BY MAIL

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
Σ. Καλομητσίνης
Θ. Παπαδημητρίου
Τιμή: 2.300 δρχ.

ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Srully Blotnick
Μετάφραση: Α. Τσιριμώκος
Τιμή: 1.900 δρχ.

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 1.300 δρχ.

VENTURA
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

WINDOWS 3 POWER TOOLS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος
Τιμή: 6.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.

AMI PRO 2 ΓΙΑ WINDOWS
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.200 δρχ.

COREL DRAW! 3.0
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

ΓΛΩΣΣΕΣ

UP & RUNNING CLIPPER 5.01
Richard Frankel
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 2.100 δρχ.

VISUAL BASIC
Ε. Τρικεριώτης
Τιμή: 4.400 δρχ.

TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS
Λευτέρης Καστρίσιος
Τιμή: 4.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB

ΣΕΙΡΑ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

DOS 5
R. Ashley - J.N. Fernandez
Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης
Τιμή: 3.600 δρχ.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS
Peter Stephenson
Μετάφραση: Σ. Μεταξάς
Τιμή: 3.600 δρχ.

WINDOWS 3.1
Keith Weiskamp
Saul Aguiar
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 3.600 δρχ.

WORD ΓΙΑ WINDOWS 2
Pamela S. Beason
Stephen Guild
Μετάφραση: Θ. Κούτσης
Τιμή: 3.600 δρχ.

NOVELL NETWARE 2.2
Peter Stephenson
Glenn Hartwig
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 4.100 δρχ.

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

VIDEOTEX
Δάφνη Αθανασιάδου
Τιμή: 2.200 δρχ.

ON - LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
Γιώργος Λυγεράκης
Τιμή: 2.400 δρχ.

VIRTUAL REALITY
Δ. Καλαμπαλίκης
Τ. Κάτσικας
Τιμή: 2.800 δρχ.

MULTIMEDIA
Αντώνης Κασσάνο
Τιμή: 2.400 δρχ.

POCKET GUIDE

DOS 5
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 1.800 δρχ.

DR DOS 6.0
Α. Παπαγιαννοπούλου
Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

WINDOWS 3.0
M.L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

WORDPERFECT 5.1
G. Harvey - K.Y. Nelson
Μετάφραση: Α. Καλέκα
Τιμή: 1.800 δρχ.

WORDPERFECT 5.1 FOR WINDOWS
Alan Simpson
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 1.800 δρχ.

EXCEL 3.0
Γιάννης Πατρίκος
Τιμή: 1.800 δρχ.

WINDOWS 3.1
Marshall L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

ΓΕΝΙΚΑ

ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 3.200 δρχ.

WHO IS WHO
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 2.100 δρχ.

MANAGEMENT

Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER
Michael Armstrong
Μετάφραση: Α. Σοκοδήμος
Τιμή: 2.300 δρχ.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
John Grieve Smith
Μετάφραση: Γ.Α. Μπολάνης
Τιμή: 2.600 δρχ.

MANAGEMENT & ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Colin Lewis
Μετάφραση: Α. Σπυρόπουλος
Τιμή: 2.300 δρχ.

Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL
Rose Harper
Μετάφραση: Θ. Σκανδάμη
Τιμή: 2.300 δρχ.

COMPUTER GAMES

NINTENDO GAME BOY
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.100 δρχ.

NINTENDO NES
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.500 δρχ.

ADVENTURES
Αντρέας Τσουρινάκης
Τιμή: 3.400 δρχ.

Εκδόσεις ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY MAIL

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

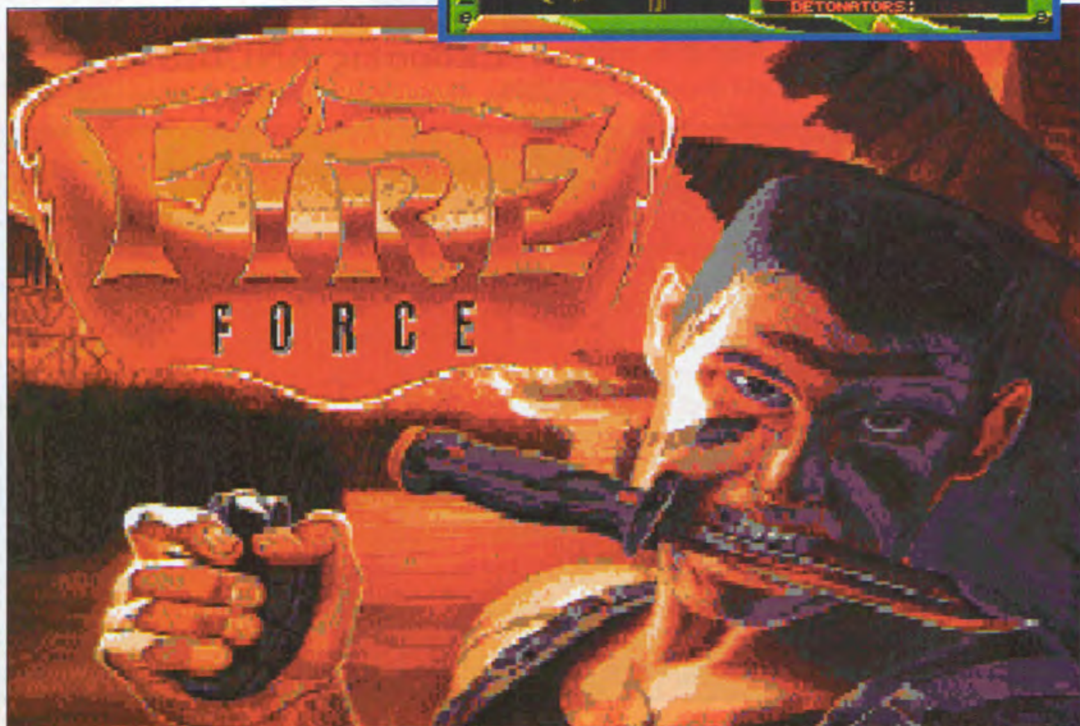
Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

FIRE FORCE

Ξυπνήστε την πολεμική μηχανή μέσα σας και μπείτε στον ευγενή στίβο μάχης που σας προσφέρει το "Fire Force", όπου θα σκοτώσετε όσους αντιπάλους επιθυμείτε. "Αλλο ένα shoot 'em up" θα πείτε διαβάζοντας τα παραπάνω, αλλά αυτή τη φορά τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά. Πρώτα απ' όλα, θα πρέπει να διαλέξετε ποιους θα ρίξετε στη μάχη. Οι επιλογές που έχετε παρουσιάζονται σε μια οθόνη μαζί με τις δυνατότητες και τις αδυναμίες του καθενός. Κατόπιν, θα πρέπει να διαλέξετε την αποστολή που θα αναλάβετε και τα όπλα που θα χρησιμοποιήσετε. Οι δώδεκα αποστολές του παιχνιδιού χωρίζονται σε τρεις ομάδες των τεσσάρων και οι αποστολές κάθε ομάδας μπορούν να παιχτούν σε οποιαδήποτε σειρά. Η επιλογή όπλου είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχή συμπλήρωση της αποστολής σας, αλλά δεν υπάρχει τρόπος να ξέρετε εκ των προτέρων ποια όπλα θα είναι τα πλέον κατάλληλα για κάποια αποστολή, και έτσι η σωστή επιλογή εντάσσεται σε μια διαδικασία δοκιμής και λάθους.

Κατά τη διάρκεια τώρα της αποστολής σας θα διαπιστώσετε ότι οι εχθροί σας έρχονται από όλες τις κατευθύνσεις και σεις έχετε τη δυνατότητα να τους σκοτώσετε ή να τους αποφύγετε. Η πρώτη λύση είναι η πιο σωστή, μια και αφ' ενός είναι σύμφωνη με το πνεύμα του παιχνιδιού, αφ' ετέρου σας δίνει τη δυνατότητα να μαζέψετε από τα πτώματα χρήσιμα αντικείμενα όπως όπλα και πολεμοφόδια, ενώ παρέχει και περισσότερη ασφάλεια, μια και οι νεκροί αντίπαλοι δεν πυροβολούν. Σε κάποιες καταστάσεις πανικού, όμως, θα είναι ίσως χρήσιμο να εφαρμόσετε την τακτική του λαγού, μια και το να σημαδέψετε σωστά στον ελάχιστο χρόνο που έχετε εντάσσεται στη σφαίρα της φαντασίας. Αυτό είναι άλλωστε και το μοναδικό παράπονο που έχουμε από το παιχνίδι, ότι δηλαδή ο έλεγχος του χαρακτήρα σας δεν είναι ο καλύτερος. Η αδυναμία αυτή βέβαια καλύπτεται από τις άλλες αρετές του.





LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

Τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς "Lotus" των Gremlin υπήρξαν υπερβολικά επιτυχημένα για να μπορέσει η εταιρία να αντισταθεί στην παραγωγή ενός τρίτου τίτλου της ίδιας σειράς. Ας δούμε λοιπόν τι καινούριο έχει να προσφέρει ο τίτλος αυτός.

Το πιο σημαντικό είναι ίσως ο Rels, ένας μάλλον ιδιότυπος track editor, όπου φτιάχνετε τις δικές σας πίστες.

Το "φτιάχνετε" είναι μόνο τρόπος του λέγειν, μια και αυτό που κάνετε είναι να δίνετε έναν εντεκαψήφιο κωδικό από αριθμούς και νούμερα, τα οποία ο υπολογιστής μετατρέπει σε πίστα, στην οποία μπορείτε να παρέμβετε αλλάζοντας το μήκος, τη συχνότητα των στροφών κ.ά. παίρνοντας τελικά έναν κωδικό που αντιστοιχεί στην πίστα που φτιάξατε.

Η δεύτερη καινοτομία είναι ότι μπορείτε να οδηγήσετε τώρα και το μοντέλο M200 και η τρίτη ότι υπάρχουν και νέοι τύποι οδοστρωμάτων, όπου σας περιμένουν καινούριες συμφορές, π.χ. στις "Futuristic" πίστες θα πρέπει να αποφύγετε τις βολές των laser που βρίσκονται στις άκρες των δρόμων και στις "Roadworks" θα είναι χρήσιμο να μην πέφτετε στις λακκούβες που υπάρχουν στη διαδρομή.

Τα νέα αυτά στοιχεία στο παιχνίδι δεν το κάνουν, δυστυχώς, αρκετά διαφορετικό από τους δυο προκατόχους του, ειδικά από το δεύτερο. Κανένα παράπονο βέβαια από τα γραφικά, τον ήχο και το gameplay, καθώς βρίσκονται όλα σε υψηλότατα επίπεδα, αλλά θα ήταν καλό να βλέπαμε κάτι πιο διαφορετικό.

Φυσικά, όλα αυτά αφορούν μόνο όσους έχουν και τους δυο προηγούμενους τίτλους.

Οι υπόλοιποι θα είναι ασυγχώρητοι, αν δεν τρέξουν να το αποκτήσουν.





Δεν πέρασε πολύς καιρός από τότε που η SSI μας είχε παρουσιάσει το "Gateway to the Savage Frontier" και τώρα μας φέρνει το διάδοχό του. Αφού άλλωστε βρήκατε τη στήλη για το "άγριο μέτωπο", έπειτα από πολλές κακουχίες, γιατί να μην βρείτε και τους θησαυρούς του; Το παιχνίδι έχει τόσο θετικά όσο και αρνητικά στοιχεία και εμείς θα αρχίσουμε από τα θετικά.

Μπορείτε να καθορίσετε πολλές παραμέτρους των χαρακτήρων σας και, αν είστε ικανοποιημένοι από αυτούς που είχατε φτιάξει στο "Gateway to...", μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε ως έχουν. Το σύστημα ελέγχου είναι φιλικό και μπορείτε αρκετά εύκολα να κάνετε όλες τις ενέργειες που θα θέλατε, ενώ υπάρχει μια καλή ιστορία πίσω από την όλη υπόθεση και αρκετές τοποθεσίες για να εξερευνήσετε. Στα αρνητικά τώρα θα πρέπει να συμπεριλάβουμε το ότι η SSI δεν έδωσε την προσοχή που όφειλε να δώσει στα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού, το γεγονός ότι, αν δεν έχετε σκληρό δίσκο, θα πρέπει να αλλάζετε σχετικά συχνά δισκέτες και, το χειρότερο, ότι δεν έχει τίποτε καινούριο να προσφέρει: οτιδήποτε υπάρχει στο παιχνίδι αυτό μπορείτε να το βρείτε σε κάποιο άλλο παιχνίδι και μάλιστα με καλύτερη επένδυση από γραφικά και ήχο.

Πρέπει να είστε πολύ φανατικός των RPGs για να διασκεδάσετε με το "Treasures of the Savage Frontier", αλλά σίγουρα θα έχετε καλύτερες επιλογές.



SHADOW OF THE BEAST III

Η Psygnosis είχε πάντα την ικανότητα να φτιάχνει παιχνίδια με υπέροχα γραφικά, τα οποία όμως ποτέ δεν έβλεπε κανείς στο σύνολό τους, γιατί το παιχνίδι ήταν τόσο δύσκολο, που ήταν ζήτημα αν έφτανε κανείς πέρα από το πρώτο επίπεδο. Λαμπροί εκπρόσωποι της τεχνικής αυτής ήταν τα "Shadow of the Beast I και II" και σίγουρα θα αναρωτιέστε αν διατηρήθηκε η ίδια τεχνική στο νέο μέλος της σειράς.

Τα νέα λοιπόν είναι ευχάριστα, μια και οι προγραμματιστές φαίνεται ότι έδειξαν κάποια... κατανόηση και το παιχνίδι βρίσκεται σε κανονικά επίπεδα δυσκολίας, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι εύκολο.

Η όλη δράση χωρίζεται σε αρκετά επίπεδα και, για να περάσετε στο επόμενο, θα πρέπει όχι μόνο να αντιμετωπίσετε με επιτυχία τους εχθρούς σας, αλλά και να λύσετε διάφορα παζλ, πράγμα που δεν είναι πάντα πολύ εύκολο.

Για να γίνουν μάλιστα τα πράγματα χειρότερα, σας δίνεται η δυνατότητα να καταστρέφετε αντικείμενα κάνοντας τη ζωή σας πιο δύσκολη. Και θα ήταν μάλλον απλό, αν ξέρατε ποια είναι τα αντικείμενα που μπορείτε να καταστρέψετε και ποια απ' αυτά καλά θα κάνατε να τα αφήσετε στην ησυχία τους.

Φυσικά, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά δημιουργώντας την κατάλληλη ατμόσφαιρα.

Επίσης, δεν λείπουν και τα ηχητικά εφέ που προσθέτουν στο παιχνίδι. Από τις καλύτερες δημιουργίες της Psygnosis, σίγουρα αξίζει μια τιμητική θέση στη συλλογή σας.







Το "Whizkid" είναι ο απόγονος του "Whizball", πιθανότατα διασταύρωσή του με τον "Pac-Man", μια και διαθέτει χαρακτηριστικά και από τους δύο. Πέρα όμως από τη φυσιογνωμική ομοιότητα, το "Whizkid" δεν μοιάζει σε τίποτε άλλο με τα δύο αυτά παιχνίδια ή, ακριβέστερα, δεν μοιάζει με κανένα παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα. Ας δούμε λοιπόν τι ετοίμασαν οι προγραμματιστές της Sensible Software...

Στο "Whizkid" έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα πρασινωπό πράγμα που μετακινείται από πίστα σε πίστα. Σε καθεμία από τις πίστες αυτές, εκτός από τον ήρωά σας, υπάρχουν διάφορα αντικείμενα και εχθροί και η δική σας αποστολή είναι να εξολοθρεύσετε όλους τους αντιπάλους σας χτυπώντας τους με τα αντικείμενα, προκειμένου να περάσετε στην επόμενη. Μπορεί αυτό να ακούγεται απλό, αλλά η πραγματικότητα είναι διαφορετική και θα διαπιστώσετε ότι είναι εξαιρετικά εύκολο να έχετε σπαταλήσει όλα τα πολεμοφόδιά σας, χωρίς να έχετε απαλλαγεί από όλους τους εχθρούς σας, γεγονός που μεταφράζεται στην απώλεια μιας ζωής.

Είναι έτσι σκόπιμο, πριν αναπτύξετε μεγάλες φιλοδοξίες, να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα εξάσκησης που σας παρέχεται, όπου θα μάθετε τεχνικές χειρισμού των αντικειμένων, πώς δηλαδή να τα στέλνετε εκεί όπου θέλετε καθώς και τη χρησιμότητα διάφορων bonus που μπορείτε να συλλέξετε. Όμορφα και έντονα χρωματισμένα γραφικά, αν και κάποιες φορές ο χαρακτήρας σας γίνεται δυσδιάκριτος, πολύ καλός ήχος και εθιστικότατο gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι που είναι καταδικασμένο να γίνει επιτυχία. Από τη στιγμή που θα το φορτώσετε, θα είναι δύσκολο να ξεκολλήσετε από το joystick.



GUY SPY



Η "Readysoft", η εταιρία που μας έφερε το "Space Ace", επανέρχεται και μάλιστα κάνοντας την έκπληξη: στο "Guy Spy" δεν πρέπει απλά να πηγαίνετε προς τη σωστή κατεύθυνση τη σωστή στιγμή, αλλά να ελέγχετε το χαρακτήρα σας. Και όχι μόνο αυτό, αλλά το μέγεθος των sprites παραμένει στα ίδια επίπεδα.

Μπορεί όμως να είναι όλα τόσο καλά; Δυστυχώς όχι, τουλάχιστον σ' αυτό το παιχνίδι.

Τα τεράστια sprites δεν είναι ό,τι πιο εύκολο για να τα μετακινήσει κανείς πάνω σε μια οθόνη χωρίς να σπαταλήσει πολύ χρόνο και έτσι το παιχνίδι είναι εξαιρετικά αργό και ο ήρωάς σας δε θα ανταποκρίνεται στις εντολές σας άμεσα, φυσικά με τραγικά αποτελέσματα.

Με το κατάλληλο πρόγραμμα ή περιφερειακό για screen capture και έναν καλό εκτυπωτή μπορείτε να φτιάξετε θαυμάσιες αφίσες με το "Guy Spy". Αν όμως θέλετε κάποιο καλό παιχνίδι, ψάξτε για κάτι άλλο.



ARCHER MACLEAN'S POOL





Οι φίλοι του αμερικανικού μπιλιάρδου, που πίστευαν ότι το αγαπημένο τους χόμπι ήταν αδικημένο σε σχέση με άλλα στιλ (π.χ. Snooker), μπορούν πλέον να ξεχάσουν τα παράπονά τους: η Virgin μάς φέρνει το "Archer Maclean's Pool" που φαίνεται να είναι ό,τι καλύτερο θα μπορούσε να προσφέρει ένα παιχνίδι στους φίλους του αμερικανικού μπιλιάρδου, γραμμένο από τον ίδιο άνθρωπο που έγραφε το εξαιρετικά επιτυχημένο "Jimmy White's Whirlwind Snooker".

Πριν κάνετε οτιδήποτε άλλο, θα πρέπει να διαλέξετε τον τύπο του παιχνιδιού ανάμεσα σε μπιλιάρδο, παιχνίδι με εννιά μπάλες και "trick shot".

Οι κανόνες του μπιλιάρδου είναι λίγο πολύ γνωστοί: πρέπει να βάλετε τις "δικές σας" μπάλες στις τρύπες πριν βάλετε τη μαύρη.

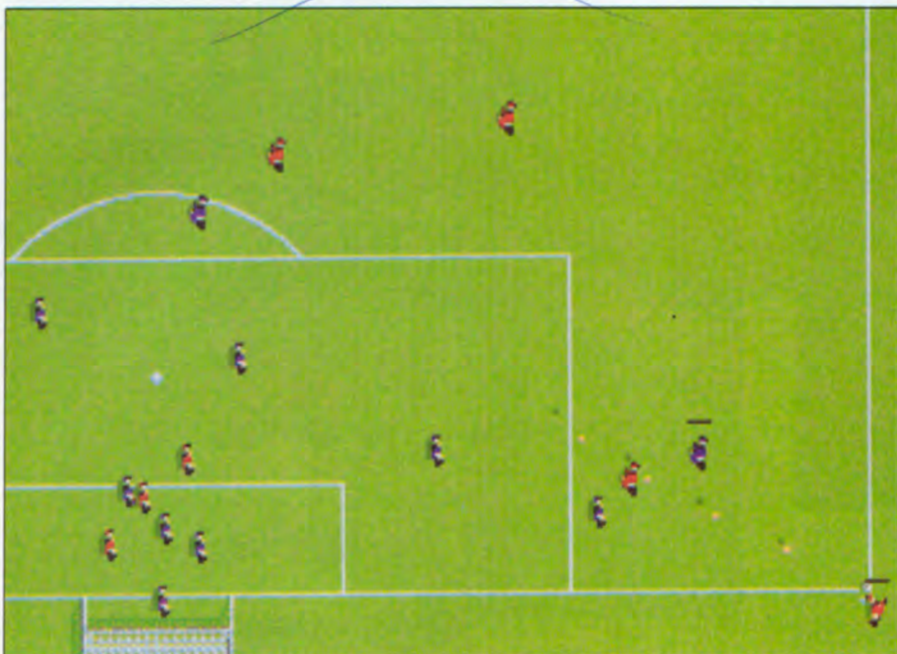
Στο παιχνίδι με τις εννιά μπάλες θα πρέπει να βάλετε πρώτοι την ένατη μπάλα, αλλά σε κάθε βολή σας θα πρέπει η άσπρη να χτυπάει πρώτα την μπάλα με το μικρότερο αριθμό.

Στο "trick shot" τώρα τοποθετείτε τις μπάλες και προσπαθείτε να κάνετε εντυπωσιακές στεκιές με τρελά φάλτσα και καραμπόλες.

Όλα αυτά μπορούν να γίνουν με αντίπαλο κάποιο φίλο σας ή και πολλούς φίλους σας σε κάποιο τουρνουά που θα διοργανώσει το παιχνίδι για σας, ενώ σε περιόδους μοναξιάς μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε είκοσι αντιπάλους που θα κατευθύνονται από τον υπολογιστή. Και να μην ξεχάσουμε να αναφέρουμε διάφορα χαριτωμένα εφέ, όπως μπάλες που κάνουν γκριμάτσες, τα οποία προσθέτουν μια ευχάριστη νότα στο παιχνίδι.

Το καλύτερο pool simulator μέχρι σήμερα. Γι' αυτό μην το χάσετε.

KICK OFF III (GOAL)



Η ώρα που ο διαιτητής θα σφυρίξει την έναρξη του πέμπτου παιχνιδιού της σειράς "Kick off", αν δεν ξεχάσαμε κάποιο, πλησιάζει και έχουμε τις τελευταίες λεπτομέρειες από τον πρόεδρο της Ποδοσφαιρικής Ομοσπονδίας κ. Dino Dini. Σύμφωνα με τους νέους κανονισμούς, οι παίκτες θα κινούνται πιο ρεαλιστικά, μια και θα επιταχύνουν και θα είναι δύσκολο να αλλάζουν κατεύθυνση όταν θα κινούνται με μεγάλη ταχύτητα. Στα πλάγια και στα κόρνερ θα έχετε περισσότερο έλεγχο στην πορεία της μπάλας και σε όλες τις στημένες επικίνδυνες φάσεις θα ελέγχετε την τοποθέτηση των παικτών της ομάδας σας, μέσα από μια κάτοψη όλου του γηπέδου. Το γήπεδο θα μπορεί να είναι και οριζόντιο, δεν θα υπάρχουν πλαστικά, παγωμένα γήπεδα και ο αέρας δεν θα φυσάει πλέον σαν μανιασμένος. Περισσότερα όμως για το νέο, συναρπαστικό, όπως προβλέπεται, πρωτάθλημα αμέσως μετά την πρώτη αγωνιστική.

MOTORHEAD



Μια και έχουμε δει παιχνίδια να βασίζονται σε κάθε λογής διασημότητες, γιατί να μη δούμε και ένα παιχνίδι με ήρωες ένα συγκρότημα heavy metal; φαίνεται να σκέφτηκαν στη Virgin και το βρήκαν μάλλον καλή ιδέα. Η επόμενη φάση όμως θα πρέπει να ήταν πιο δύσκολη, το να αποφασίσουν δηλαδή τι θα γίνεται μέσα στο παιχνίδι. Η καταστροφή μουσικών οργάνων και η κατανάλωση οινοπνευματωδών δεν έδειχνε καλή ιδέα, οπότε η πιο συντηρητική λύση του beat 'em up ήταν η τελική νικήτρια. Στο παιχνίδι κατευθύνετε τον Lemmy, ο οποίος προσπαθεί να σώσει τα υπόλοιπα μέλη του συγκροτήματός του από εχθρικούς κόσμους, όπως ο κόσμος της techno και ο κόσμος της pan (!) χτυπώντας φυσικά τους αντιπάλους του. Ανάμεσα στα επίπεδα υπάρχουν ακόμη κάποια subgames με μάλλον γελοία θέματα. Συνολικά, από τα πρώτα δείγματα φάνηκε ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό beat 'em up, αλλά για περισσότερα θα πρέπει να περιμένετε τα επόμενα τεύχη.

AMBERSTAR



Όταν οι δυνάμεις του σκότους κατέλαβαν την πατρίδα σας και οι σοφοί σας είπαν ότι η μόνη ελπίδα να τους διώξετε θα είναι να βρείτε τα δεκατρία κομμάτια του "Amberstar", σίγουρα δεν υπήρχε κανένας τρόπος να μάθετε τι ακριβώς σημαίνει αυτό. Και τώρα είναι αργά για να κάνετε πίσω... Τα κομμάτια του "Amberstar" είναι διασκορπισμένα στις τέσσερις άκρες όχι της γης, αλλά του... γαλαξία και έτσι το ταξίδι σας θα είναι μακροχρόνιο και επίπονο. Η καλή παρέα σ' ένα τέτοιο ταξίδι είναι κάτι παραπάνω από απαραίτητη και έτσι θα πρέπει να διαλέξετε την κατάλληλη ομάδα από πολεμιστές, μάγους και άλλους χαρακτήρες, καθένας από τους οποίους θα έχει τις αδυναμίες και τα ισχυρά του σημεία. Καθώς περιπλανιέστε μέσα στον τεράστιο κόσμο σας, θα διαπιστώσετε ότι η απεικόνιση του περιβάλλοντος έρχεται σε δύο γεύσεις: τη γνωστή 3D απεικόνιση που χρησιμοποιείται όταν βρίσκεστε μέσα σε πόλη και την κάτοψη του χώρου που θα συναντήσετε όταν μπαίνετε σε σπίτια ή βγαίνετε εκτός ορίων της πόλης. Το σύστημα αυτό δουλεύει πολύ καλά, παρέχοντας τον κατάλληλο βαθμό λεπτομέρειας κατά περίπτωση και διευκολύνοντάς σας στο ψάξιμο. Ιδιαίτερη αναφορά αξίζει στο σύστημα ελέγχου που, σε αντίθεση με άλλα RPGs, κάνει τις ενέργειές σας πολύ εύκολες. Τα γραφικά είναι πολύ καλά, το scrolling ομαλότατο και οι εχθροί σας δείχνουν πραγματικά κακοί. Η ηχητική υπόκρουση, τέλος, είναι πολύ προσεγμένη, συμπληρώνοντας την εικόνα ενός παρά πολύ καλού παιχνιδιού που οι φίλοι των RPGs θα αγαπήσουν.



SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL-PUZZLE

Ο μεγάλος διαγωνισμός του PIXEL αρχίζει!

Μόλις ήρθατε από τις διακοπές. Ξεκρεμάστε από τον υπολογιστή σας την ταμπέλα "Δεν λειτουργεί" και ετοιμαστείτε να σκορπίσετε τον όλεθρο στους εξωγήινους. Ομως, πριν από αυτό, σας έχουμε κάτι πολύ καλύτερο. Ενας ATARI 520 ST, ένα NINTENDO NES και ένα SYNTHESIZER της ROLAND περιμένουν 3 τυχερούς PIXELάδες για να ενώσουν τις τύχες τους. Πώς θα συμπεριληφθείτε στους υπερτυχερούς; Απλό. Δεν έχετε παρά να συμπληρώσετε τη φωτογραφία κάποιου από τα 3 δώρα, η οποία αποτελεί ένα PUZZLE και χωρίζεται σε 4 κομμάτια. Σε κάθε τεύχος του PIXEL και για 3 μήνες θα υπάρχουν κομμάτια από όλα τα PUZZLES. Ο διαγωνισμός θα έχει διάρκεια 3 τεύχη μέχρι και το PIXEL Νοεμβρίου. Οι παίκτες που θα συμπληρώσουν κάποιο από τα 3 PUZZLES και θα το στείλουν στα γραφεία του περιοδικού θα λάβουν μέρος στην κλήρωση για την ανάδειξη του τελικού νικητή.

Τα ονόματα των υπερτυχερών θα ανακοινωθούν στο PIXEL Ιανουαρίου.

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το PUZZLE και στείλτε το μέχρι 10 Δεκεμβρίου στη διεύθυνση του PIXEL: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. (Δεκτά θα γίνονται τα κουπόνια που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου μέχρι και 10 Δεκεμβρίου.) Συμπληρώστε με προσοχή το φάκελο με τα στοιχεία σας. Εγκυροι θεωρούνται οι φάκελοι που έχουν πλήρη στοιχεία (ονοματεπώνυμο - διεύθυνση). Οι νικητές θα κληρωθούν στις 15 Δεκεμβρίου και τα ονόματά τους θα ανακοινωθούν στο PIXEL Ιανουαρίου. Στην κλήρωση, έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος. Εξαιρείται το προσωπικό των εταιριών COMPUPRESS A.E.

Μετά την κλήρωση οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 30 Ιανουαρίου από τα γραφεία του περιοδικού. Σε περίπτωση που ο πρώτος νικητής δεν παραλάβει το δώρο για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό μέχρι της συγκεκριμένης ημερομηνίας, θα κληρωθεί ένας πρώτος επιλαχών. Το δώρο είναι προσωπικό και δεν ανταλλάσσεται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης της κλήρωσης, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑ NINTENDO NES



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

C. ITOH & CO (HELLAS) LTD
Καραγεώργη Σερβίας 2
Τ.Κ. 105 62
Τηλ.: 3222540

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ PUZZLE

EUROPEAN VERSION

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

THE ACTION VIDEO GAME FOR YOUR TV SCREEN.

Original Nintendo Seal of Quality

SUPER MARIO BROS.

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑ ATARI 520 ST



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

A. SYSTEMS
Πειραιώς 62
Τηλ.: 4260113
4261434-5

ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ PUZZLE



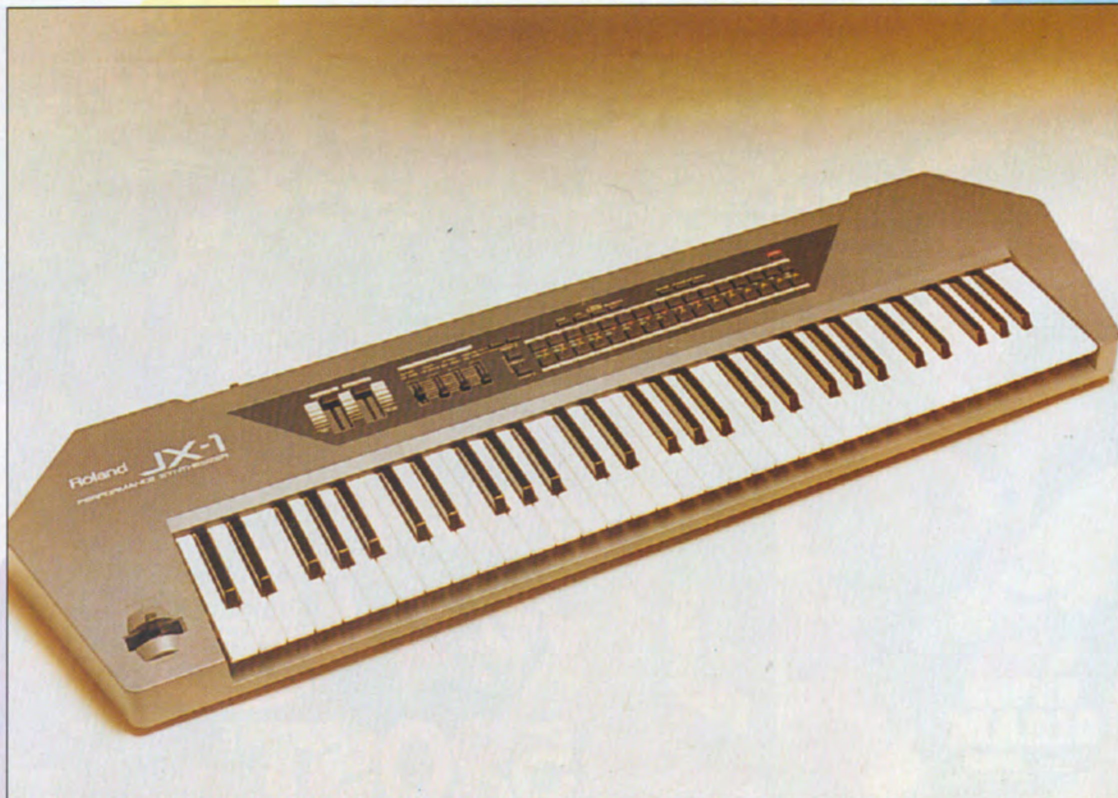
ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑ SYNTHESIZER ROLAND JX-1



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ

Β. ΔΗΜΗΤΡΙΑΔΗΣ & ΣΙΑ Ε.Π.Ε.
Φειδίου 2
Τηλ.: 3620130

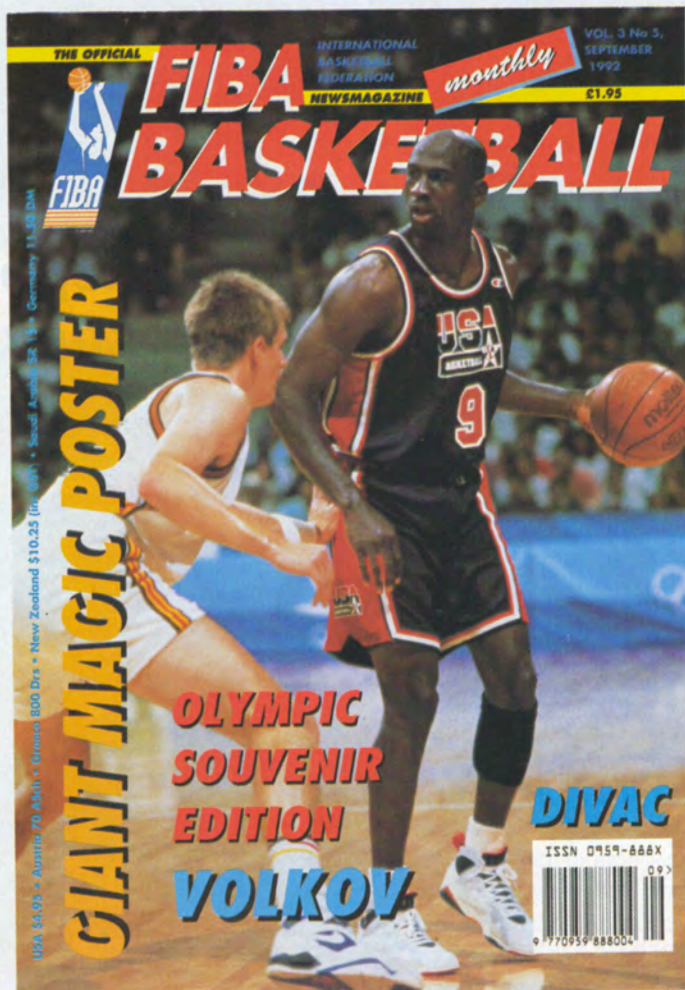
ΦΤΙΑΞΤΕ ΤΟ PUZZLE



**ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
ΚΑΙ ΣΑΣ
ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

**Από
6 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ
κοντά σας**

Το μεγαλύτερο μπασκετικό περιοδικό στον κόσμο, τώρα και στην Ελλάδα!



FIBA BASKET

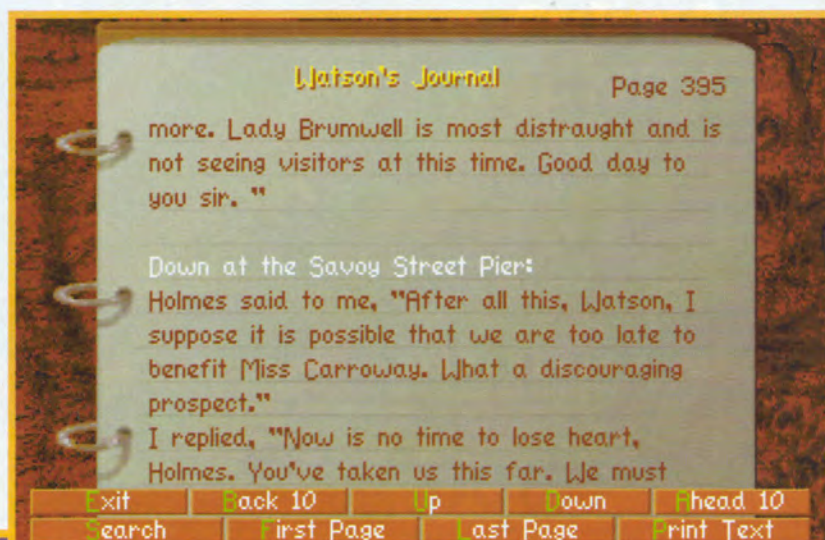
:Για έγκαιρη και έγκυρη ενημέρωση

The Lost Files of Sherlock Holmes

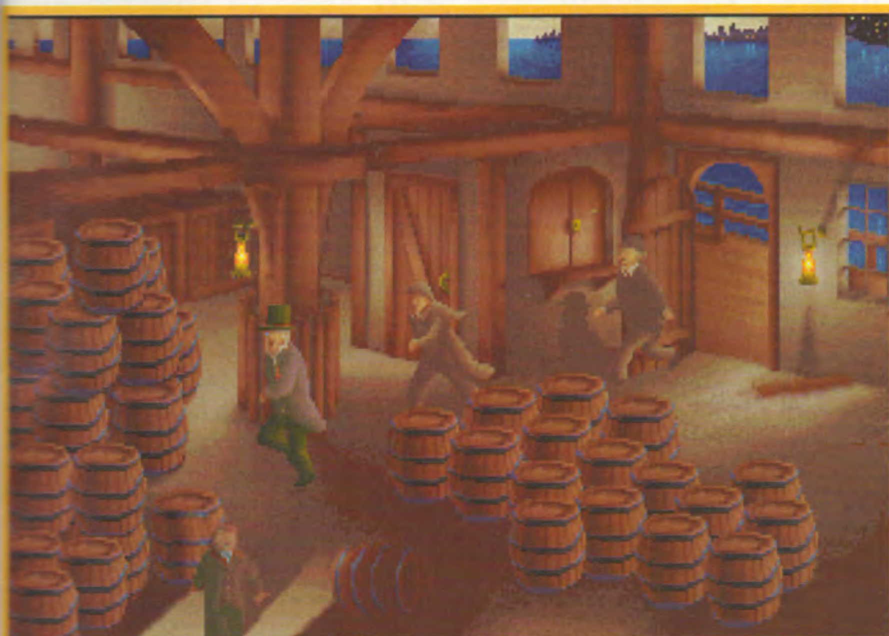
Ηδη, από το τεύχος του Απριλίου, γράφαμε για την περιπέτεια αυτή, όταν τα άλλα περιοδικά είχαν ακόμη μαύρα μεσάνυχτα. Και πρώτοι – απ' όλα τα ελληνικά περιοδικά – παρουσιάζουμε αναλυτικά την καλύτερη αστυνομική περιπέτεια του 1992. Θα τα βρείτε όλα εδώ. Ολους τους χαρακτήρες, μέσα από τις 57 φωτογραφίες τους! Ολόκληρο το χάρτη της περιπέτειας και με τις 28 τοποθεσίες που πρέπει να βρείτε! Τέσσερις φωτογραφίες με τα αποτελέσματα των αναλύσεών σας, από το προσωπικό σας εργαστήριο! Και σκηνές που κόβουν την ανάσα. Και άλλα πολλά... Γιατί πρόκειται για μία από τις καλύτερες περιπέτειες που έχουν εμφανιστεί ποτέ. Γιατί μόνο εμείς ξέρουμε να κάνουμε τέτοιες, μέχρι το κόκαλο, αναλυτικές παρουσιάσεις. Γιατί έτσι αποδεικνύουμε στους γιθυριστές άλλων περιοδικών κάτι το πολύ απλό. Γιατί είμαστε και οι πρώτοι!

του Αντρέα Τσουρινάκη

Ο διασημότερος ντετέκτιβ όλων των εποχών σε νέες περιπέτειες.











SPECIAL REVIEW

Λονδίνο, Νοέμβριος του 1888. Μια κλασική λονδρέζικη νύχτα. Ομίχλη και υγρασία κυριαρχούν παντού. Ο θάνατος παραμονεύει, σ' ένα μικρό αδιέξοδο, στην πίσω έξοδο του θεάτρου Regency. Θύμα η πρωταγωνίστρια του θεάτρου Sarah Carroway. Υπάρχει μια αυτόπτης μάρτυς, αλλά το μόνο που πρόλαβε να δει ήταν ένας άντρας με μια κάπα να φεύγει τρέχοντας. Η αστυνομία πιστεύει, από τον τρόπο του εγκλήματος, ότι πρόκειται για τη νεκρανάσταση του περιβόητου Τζακ του Αντεροβγάλτη. Κάτι τέτοιο όμως δεν μπορεί να το ανακοινώσει επίσημα. Ποιος θα την πάρει στα σοβαρά, όταν ακούσει για νεκρανάσταση; Η τι τρόμο θα ενσπείρει στα κατώτερα στρώματα του πληθυσμού, σ' αυτούς δηλαδή που πιστεύουν στις δεισιδαιμονίες; Ο επιθεωρητής Lestrade σε καλεί να παρακολουθήσεις την υπόθεση. Εσένα; Ναι, γιατί φυσικά εσύ χειρίζεσαι τον πιο διάσημο χαρακτήρα της αστυνομικής και όχι μόνο φιλολογίας. Αυτόν του οποίου το όνομα είναι συνώνυμο με τις έννοιες: αναλυτική σκέψη, επιστημονική γνώση και κρίση, κυριαρχία του πνεύματος στο συναίσθημα, ερευνητική μελέτη των στοιχείων, πάθος για την αλήθεια και τη δικαιοσύνη, δίωξη του οργανωμένου, και όχι μόνο, εγκλήματος. Ναι, παίρνεις το μέρος του Σέρλοκ Χολμς! Φυσικά, θα πρέπει από την αρχή να διαμορφώσεις τις δικές σου θεωρίες για το έγκλημα. Κάθε στοιχείο, και το πιο μικρό, το πιο ασήμαντο, για σένα είναι ένα ανοικτό βιβλίο, ένας κόσμος ολόκληρος.

Από την αρχή, τα διάφορα ερωτήματα κατακλύζουν το μυαλό σου, αναζητώντας απάντηση. Ποιος είναι ο κύριος "B" που έκλεισε ραντεβού στο θύμα, πίσω από το θέατρο; Τι είναι η άσπρη σκόνη που βρέθηκε στις πληγές; Υπήρχε η σκόνη αυτή πάνω στο όπλο του εγκλήματος; Το καπέλο της στην άκρη του αδιεξόδου δείχνει ότι ο φόνος έγινε ακριβώς εδώ! Η υπόθεση είναι περίπλοκη και γρήγορα θα φανεί ότι ο δολοφόνος δεν είναι μόνο ένας! Σκοπός σας να ξεδιαλύνετε τη δολοφονία της Sarah. Το αλάθητο ένστικτό σας σας προειδοποιεί ότι πρέπει να κάνετε γρήγορα. Πολύ γρήγορα. Γιατί ο χρόνος κυλά σε βάρος σας, καθώς και σε βάρος της ζωής ενός αθώου.

Μην περιμένετε να σας αποκαλύψω τι ακριβώς έχει γίνει. Αυτό πρέπει να το βρείτε μόνοι σας. Εγώ το μόνο που μπορώ να πω είναι ότι έχουμε ένα πανέξυπνο σενάριο, που ακολουθεί πιστά τη γραφή του περιβόητου Κόναν Ντόυλ, του δημιουργού του Σέρλοκ Χολμς. Πολλές φορές πιστεύεις ότι δεν γίνεται αλλιώς, πρέπει να 'ναι γραμμένο από τον ίδιο.

Μην ξεγελαστείτε από τις πρώτες παρατηρήσεις, τα πρώτα γεγονότα. Οπως και στα περισσότερα διηγήματα του Ντόυλ, έτσι και εδώ, έχουμε ένα σενάριο βασισμένο σε συνεχείς ανατροπές των κάθε φορά εκδοχών, με ρυθμό, ένταση, μυστήριο, δράση, αγωνία και μ' ένα φινάλε πολύ πολύ σπουδαίο, που μόνο Αγγλοι θα μπορούσαν να έχουν δώσει. Ναι, είναι σίγουρα από τις 2-3 καλύτερες αστυνομικές περιπέτειες που έχετε δει ως τώρα.





Οι σκηνές του πρώτου φόνου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι πάρα πολύ καλά. Τα θεωρώ μαζί με αυτά των KYRANDIA, REX NEBULAR και LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 ό,τι καλύτερο έχει εμφανιστεί ως τώρα στον τομέα των γραφικών, στη χαμηλή ανάλυση πάντα. Ναι, τα προαναφερθέντα τέσσερα adventures ανοίγουν νέες προοπτικές, μια και αφήνουν, κατά τη γνώμη μου πάντα, τις αντίστοιχες παραγωγές της Sierra και της Lucasfilm πάρα πολύ πίσω. Εκτός από την πολύ υψηλή ποιότητα των γραφικών, υπάρχουν μερικές νέες και πολύ έξυπνες ιδέες. Ο χάρτης της περιπέτειας, σαν κατασκευαστική ιδέα φυσικά, θυμίζει τα MANHUNTERS, αλλά εδώ είναι δοσμένος με μια άλλη ποιότητα. Η άμαξα που σας μεταφέρει από περιοχή σε περιοχή παρουσιάζεται πολύ ρεαλιστικά. Οι σκηνές στο εργαστήριό σας ανεπανάληπτες. Οι κινηματογραφικές σκηνές δράσης στην κυριολεξία φανταστικές, με διπλή μάλιστα οπτική γωνία! Μία εξωτερική οπτική γωνία, όταν π.χ. πάτε να παραβιάσετε μια πόρτα, και μία άλλη, εσωτερική, που δείχνει τα ταυτόχρονα αποτελέσματα της δράσης σας από τη μέσα μεριά της πόρτας! Οταν μιλάμε για σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα, εδώ θα τις βρείτε στην πιο προχωρημένη ως τώρα εφαρμογή τους, στο χώρο των adventures. Προσωπικά όμως, θεωρώ πέρα από κάθε περιγραφή την εισαγωγική εικόνα της περιπέτειας, που δείχνει ένα δρόμο του Λονδίνου. Αυτήν την εικόνα τη θεωρώ ό,τι καλύτερο έχω δει ως τώρα στο χώρο των γραφικών, στα adventures τουλάχιστον. Σε αφήνει έκθαμβο, άφωνο. Τι άλλο να προσθέσω;

Ο χειρισμός του είναι τόσο απλός, που και ο τελευταίος αρχάριος δεν θα συναντήσει κανένα πρόβλημα. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν οι έτοιμες εντολές LOOK, MOVE, TALK, PICK UP, OPEN, CLOSE, INVENTORY, USE, GIVE, JOURNAL, FILES, SET UP. To INVENTORY ενεργοποιεί ένα μενού που περιέχει τις γραφικές απεικονίσεις των αντικειμένων που κουβαλάς, καθώς και τις εντολές LOOK, USE, GIVE που αφορούν τη χρήση των αντικειμένων αυτών.

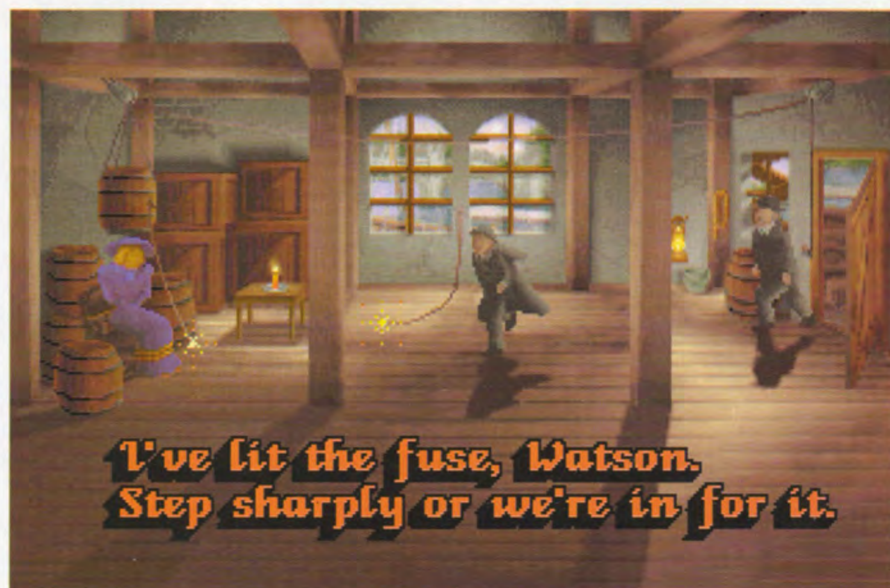
Το JOURNAL είναι μια πρωτότυπη αλλά και πανέξυπνη ιδέα, όπου υπό τη μορφή των σημειώσεων του Dr Watson βλέπεις όλους τους διαλόγους του παιχνιδιού που φυσικά έχεις αποκαλύψει. Εγώ προσωπικά το τέλειωσα με 426 σελίδες πολύτιμων σημειώσεων, μια και μπορείς να ανατρέχεις συνέχεια σ' αυτές. Η επιλογή JOURNAL επιτρέπει να κάνεις SEARCH όποια λέξη ή όνομα θέλεις, επιτρέπει άμεσο διάβασμα πρώτης και τελευταίας σελίδας καθώς και διάβασμα ανά 10 σελίδες μπρος ή πίσω. Το FILES περιέχει τις εντολές LOAD, SAVE και QUIT. QUIT κάνεις και με τα πλήκτρα ALT και X. Η επιλογή SET UP περιέχει μερικές πολύ πρωτοποριακές δυνατότητες, όπως το PORTRAITS ON/OFF που δείχνει στην οθόνη τα πρόσωπα των χαρακτήρων όταν μιλούν, το FADE DIRECTLY ή BY PIXEL που αφορά την εξαφάνιση - σβήσιμο της οθόνης που προσθέτουν στον κινηματογραφικό χαρακτήρα της περιπέτειας. Η επιλογή AUTO HELP LEFT/RIGHT ρυθμίζει ποιο πλήκτρο του mouse, το αριστερό ή το δεξί, θα λειτουργεί σαν βασικό. Τι εννοώ. Οταν πάτε τον κέρσορα του mouse πάνω σ' ένα αντικείμενο ή πρόσωπο που το πρόγραμμα αναγνωρίζει, τότε η ονομασία του αντικειμένου ή του προσώπου εμφανίζεται, ενώ και το αντίστοιχο ρήμα (π.χ. TALK, OPEN κλπ.) φωτίζεται περιμένοντας την ενεργοποίηση της εντολής. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse ενεργοποιείτε την εντολή αυτή, ενώ με το δεξί πλήκτρο πάτε σε εκείνο το σημείο χωρίς να ενεργοποιήσετε καμιά εντολή. Το να περπατάτε σε μια οθόνη γίνεται και με το αριστερό, αν όμως η κίνηση δεν περιλαμβάνει αντικείμενο προς χρήση! Εν πάση περιπτώσει καλό είναι να κινείστε με το δεξί πλήκτρο του mouse και να δράτε με το αριστερό. Για να απομακρύνεσαι από μια περιοχή και να επιστρέφεις στο χάρτη, προχώρησε στο άκρο της συγκεκριμένης οθόνης και αυτό γίνεται αυτόματα.

Η μουσική του είναι πολύ καλή. Κατ' αρχήν, στην εισαγωγή έχει ένα ανεπανάληπτο speech, με γνήσια

λονδρέζικη "αργκό" της εποχής. Η μουσική αλλάζει φυσικά ανάλογα με την ένταση της δράσης. Ολα λειτουργούν τέλεια και φυσικά η μουσική και τα ηχητικά εφέ δεν γίνεται δεν θα μπορούσαν να υστερούν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Ολα λειτουργούν κάτι παραπάνω από τέλεια! Η εισαγωγή είναι φανταστική. Το σενάριο πανέξυπνο, η δράση πλούσια και ανατρεπτική, η μουσική και τα εφέ πάρα πολύ καλά. Ενδιάμεσες σκηνές κινηματογραφικού χαρακτήρα. Ολα είναι πολύ προσεγμένα. Τι να πω; Για να καταλάβετε τι εννοώ, προσέξτε μια χαρακτηριστική λεπτομέρεια. Σ' ένα σημείο της περιπέτειας θα επισκεφθείς μια αντιπροσωπευτική λονδρέζικη pub της εποχής. Φυσικά, pub της εποχής χωρίς βελάκια (darts) δεν γίνεται. Ετσι, έβαλαν να παίξεις darts με τέσσερις διαφορετικούς ανθρώπους, για να αποσπάσεις μια πληροφορία. Και φυσικά υπάρχει και εναλλακτικός τρόπος για να αποσπάσεις την πληροφορία αυτή χρησιμοποιώντας την παρατηρητικότητά σου και την αναλυτική σου σκέψη. Αλλά τα darts, darts, πώς να το κάνουμε; Υπάρχει αυτούσιος ο γνωστός σαρκασμός του Σέρλοκ Χολμς και πολύ καλοί είναι και οι πασίγνωστοι διάλογοι - φιλοφρονήσεις μεταξύ Χολμς και Γουάτσον. Η δράση του είναι έξυπνα κατανεμημένη, πλούσια, με πρωτότυπα στοιχεία και αρκετές σεναριακές ανατροπές. (Δηλαδή κάτι που πιστεύεις αληθινό σε λίγο ανατρέπεται. Οσες περισσότερες φορές συμβαίνει αυτό, τόσο πιο καλό είναι.) Ξεκινάς στο διαμέρισμά σου, στο πασίγνωστο κτήριο στην 221 Β επί της Baker Str. Ο επιθεωρητής Lestrade, της Σκότλαντ Γιαρντ, με ένα μήνυμα που σου στέλνει, σε καλεί να εξιχνιάσεις ένα έγκλημα που έχει γίνει με έναν πολύ ιδιόμορφο τρόπο και το οποίο παραπέμπει



Η απελευθέρωση της Anna.

κατ' ευθείαν στον Τζακ τον Αντεροβγάλτη!

Εκεί λοιπόν, στο Regency Theatre επί της Oxford Street, θα ξεκινήσει μια περιπέτεια που περιλαμβάνει τρία πτώματα, δύο δολοφόνους, μια αυτοκτονία, ανομολόγητους έρωτες, χαμένες αγάπες, με επίκεντρο τα ήθη και τα έθιμα της λεγόμενης υψηλής κοινωνίας. Περισσότερα δεν μπορώ να πω, εκτός από το ότι θα σας αφήσει σίγουρα ικανοποιημένους στον τομέα αυτό. Οι γρίφοι του είναι σχετικά εύκολοι, το πολύ να σας δυσκολέψουν δυο - τρία σημεία. Το LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES είναι μια περιπέτεια που βασίζει την κύρια δύναμή της στον τομέα της επικοινωνίας και της παρατηρητικότητας. Οι διάλογοι σε


Reginald Snipes


Lord Brumwell


Paul




Οι 3 παίκτες του μπιλιάρδου


Barman


Alfred


Lars


A Guard


Old Sherman


Violet


Gregson


Gallaghan


Jacob Farthington


The Chemist


Richard


Antonio Caruso


Lady Brumwell


Pettigrew


James Sanders


Cleaning Girl


A player


Sherlock Holmes


Dr. Watson


Wiggins


Jonas


Lestrade


O' Brien


Carruthers Henry


Sheila Parker


Fredrick Epstein



Οι δύο ταξιθέτες

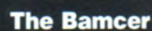

Mrs Worthington

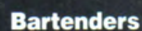
Tim

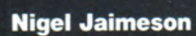
The Coach

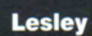


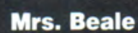
Οι τρεις θαμώνες του μπαρ

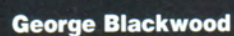














Angie

Coroner

Lewis

Anna Carroway

Duncan



Madame Rosa

στιλ "δέντρου", που καθιέρωσε το MONKEY ISLAND 1, είναι εύκολοι, θα βρείτε σχετικά εύκολα το δρόμο



Το φινάλε.

σας. Το SHERLOCK HOLMES στηρίζει επίσης μεγάλο μέρος της δράσης του στην ικανότητα του ήρωα, άρα τη δικιά σας, να παρατηρεί σωστά ό,τι βλέπει, να εξετάζει τα πάντα, να διασταυρώνει όλα τα στοιχεία. Το LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES είναι μάλλον η καλύτερη αστυνομική περιπέτεια στους 16μπιτους υπολογιστές, με μόνο ίσως ισάξιό του, αλλά σε άλλο επίπεδο, το CRUISE FOR A CORPSE. Ολα τα επιμέρους στοιχεία του αγγίζουν το τέλειο. Συγχαρητήρια στην Electronic Arts, που αυτή τη χρονιά, μαζί με το STAR TREK, μας έδωσε δύο από τα καλύτερα adventures της χρονιάς.

BUGS: Δεν γινόταν το σχεδόν βαμπιρικό μάτι μας να μην βρει και εδώ κάτι. Οσοι κάνετε install με επιλογή SAVE TIME, το παιχνίδι κολλάει στην οθόνη PICNIC, όταν παίρνεις το καπέλο του Paul. Τουλάχιστον, αυτό έγινε στην έκδοση που εγώ έχω. Τι να κάνετε; Αντιγράψτε από την 6η δισκέτα στο σκληρό σας το αρχείο RES 18 RRM και όλα θα είναι εντάξει. Υπάρχει και ένα μικρότερο bug στην ίδια οθόνη, αλλά άνευ σημασίας. Το install SAVE SPACE λειτουργεί κανονικά.

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ: Για το άρθρο αυτό τραβήχτηκαν λίγο πολύ 210 φωτογραφίες (!), που κατέλαβαν συνολικά στο σκληρό περίπου 13 MB(!!). Από αυτές διαλέχτηκαν οι 57 από τις οποίες πήραμε τα πρόσωπα, οι 4 του χάρτη, οι 4 του εργαστηρίου και οι υπόλοιπες που μπήκαν στο άρθρο. Νομίζω θα συμφωνείτε ότι είναι μια ανεπανάληπτη παρουσίαση.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας TALK TO WATSON. Πες την 1. Ξανά TALK TO WATSON και πες την 2. OPEN DOOR. Εξω. TALK TO WIGGINS. Πες την 1. TALK TO JONAS. Πες την 1. LOOK GYROSCOPE που κρατά ο Wiggins, TALK TO WATSON. Πες την 1. Ξανά TALK TO WATSON. Πες τη 2. Βγες από την οθόνη. Στο χάρτη, πήγαινε στο ALLEY. Εδώ (η τοποθεσία του εγκλήματος) LOOK CORPSE, LOOK KNIFE WOUNDS στο πτώμα, LOOK WHITE POWDERY RESIDUE, PICK UP WHITE POWDERY RESIDUE από το πτώμα, LOOK ABRASIONS στο πτώμα, LOOK SCRATCHES στο πτώμα, LOOK KNIFE WOUNDS για δεύτερη φορά και αφού πήρες την άσπρη σκόνη, LOOK HANDBAG στα πόδια του LESTRADE, LOOK HAT στα δεξιά της οθόνης, LOOK IRON BAR στα πόδια του αστυνομικού, PICK UP IRON BAR, LOOK BARRELS, τίποτα, LOOK BATTERED PIECE OF PAPER στ' αριστερά των βαρελιών, PICK UP BATTERED PIECE OF PAPER, LOOK WEATHER-BEATEN CRATE στ' αριστερά της οθόνης, OPEN CRATE, LOOK CRATE, CLOSE CRATE, LOOK CIGARETTE BUTS, στο κάτω μέρος του crate, PICK UP CIGARETTE BUTS, INVENTORY, LOOK POWDERY SPECIMEN, LOOK THEATRE PLAYBILL, LOOK CIGARETTE BUTS, EXIT INVENTORY, TALK TO WATSON, πες την 1, TALK TO WATSON, πες ξανά την 1, TALK TO WATSON, πες πάλι την 1, TALK TO LARGE BURLY CONSTABLE (ο αστυνομικός, όχι ο Lestrade), πες την 1, TALK TO LARGE BURLY CONSTABLE, πες πάλι την 1, TALK TO LESTRADE. Πες τις: 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1. Τώρα OPEN BACKSTAGE ENTRANCE TO THE THEATRE. Η συνέχεια στην οθόνη σας...

Πάρα πολύ καλά γραφικά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Πολύ καλός και αλλάζει ανάλογα με την ένταση της δράσης.	ΗΧΟΣ	90%
Τόσο απλός που δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα.	GAMEPLAY	90%
Μάλλον η καλύτερη αστυνομική περιπέτεια στους 16μπιτούς υπολογιστές.	ΓΕΝΙΚΑ	92%



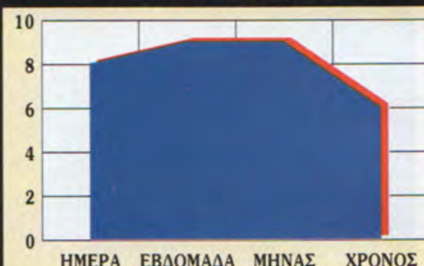
SOFTWARE REVIEW







ΕΙΔΟΣ	ARCADE ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO



Παιχνίδι περιπέτειας που δεν το βαριέται κανείς εύκολα.

Τα Adventure Games είναι μια κατηγορία που μέρα με τη μέρα κερδίζει όλο και περισσότερους χρήστες. Οπως ήταν φυσικό, βλέποντας αυτά οι κατασκευάστριες εταιρίες παιχνιδιών για κονσόλες, αποφάσισαν να μπουν και αυτές στο χορό. Ετσι άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους δειλά δειλά τα πρώτα Adventures και παιχνίδια ρόλων για κονσόλες. Μια ζωντανή απόδειξη για όσα λέμε είναι το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε σήμερα. Και δεν είναι άλλο από το θρυλικό "The Legend of Zelda". Πριν από πολλά πολλά χρόνια, τον αιώνα του χάους, σε ένα μικρό βασίλειο στη Γη του Hyrule, ένας θρύλος "πέρναγε" από γενιά σε γενιά. Ο θρύλος των "Χρυσών Τριγώνων" μιλούσε για κάποια χρυσά τρίγωνα με φοβερές μαγικές ικανότητες. Τα χρόνια περνούσαν ήρεμα, όταν ξαφνικά ο σατανικός Ganon κατάφερε να κλέψει το Χρυσό Τρίγωνο της Δύναμης. Στόχος του ήταν η κατάκτηση του κόσμου και αυτή τη φορά θα γινόταν πραγματικότητα με τη βοήθεια του Τριγώνου. Γι' αυτό το λόγο αναθέτει στην έμπιστη νταντά της Impa να ψάξει και να βρει τον πιο ικανό. Ενώ όμως η Impa αναζητά τον ήρωα, ο Ganon μαθαίνει τι γίνεται, φυλακίζει τη Zelda μέσα σε ένα σκοτεινό μπουντρούμι και δίνει διαταγή για τη σύλληψη της Impa. Οι σατανικοί στρατιώτες του Ganon καταφέρνουν να συλλάβουν την Impa και όλα δείχνουν ότι δεν υπάρχει καμιά ελπίδα, όταν ξαφνικά ένα νεαρό αγόρι ορμά και σώνει την Impa από τα χέρια των στρατιωτών. Για να μπορέσει ο Link (δηλαδή εσείς) να αντιμετωπίσει το σατανικό Ganon, θα πρέπει κατ' αρχάς να βρει τα οκτώ κομμάτια που αποτελούν το Τρίγωνο της Σοφίας. Μόνο αν καταφέρει να βρει τα κομμάτια, η αποστολή του θα έχει ένα ευχάριστο τέλος για όλους. Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι αρκετά εύκολος και σχετικά φιλικός. Ετσι, με το πλήκτρο Select "παγώνετε" το παιχνίδι, με το Start κάνετε την επιλογή της υπο-οθόνης, με το πλήκτρο A κάνετε επίθεση με το σπαθί και τέλος με το πλήκτρο B χειρίζεστε (ή επιτίθεστε με) διάφορα αντικείμενα. Για να μπορέσετε να παίξετε ευκολότερα την περιπέτεια, θα πρέπει να συμβουλεύεστε αρκετά συχνά τους χάρτες και το manual που υπάρχει μέσα στο πακέτο και μάλιστα μεταφρασμένο στα ελληνικά. Μην ξεχνάτε άλλωστε ότι το παιχνίδι διαθέτει εκατοντάδες διαφορετικές οθόνες! Τα γραφικά του Legend of Zelda είναι αρκετά συμπαθητικά. Οι περισσότερες οθόνες είναι όμορφα σχεδιασμένες και "ντυμένες" με ωραία χρώματα. Αυτό που θα σας κάνει μεγαλύτερη εντύπωση είναι το πλήθος των αντίπαλων sprites και το εκπληκτικά ομαλό scrolling των οθονών. Αυτό που δεν μας άρεσε ήταν η κίνηση των sprites, η οποία, αν και είναι γρήγορη, δεν είναι καθόλου φυσική. Ο ήχος είναι εμπλουτισμένος με πολλά ηχητικά εφέ, ενώ σε όλη τη διάρκεια της περιπέτειας υπάρχει κάποιο όμορφο μουσικό κομμάτι. Λέτε να 'φτασε η ώρα να κυκλοφορήσουν γνωστά Adventures;

• του Θοδωρή Ραφτόπουλου

Ομορφες οθόνες, πλούσιοι αντίπαλοι και ομαλότατο scrolling.
ΓΡΑΦΙΚΑ 86%

Πλούσια ηχητικά εφέ και όμορφα μουσικά κομμάτια.
ΗΧΟΣ 82%

Εύκολος και φιλικός χειρισμός. Δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα.
GAMEPLAY 88%

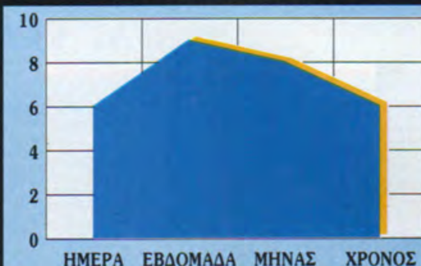
Ενας τίτλος που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.
ΓΕΝΙΚΑ 88%

R.C. PRO-AM

NES

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα είναι σίγουρο, θα "πέσετε με τα μούτρα" στο παιχνίδι.

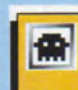
Φίλοι των αγώνων ταχύτητας, αυτό το παιχνίδι είναι για εσάς. Αν νομίζετε ότι τα έχετε δει όλα, κάνετε ένα μεγάλο λάθος, γιατί ακόμα δεν έχετε δει το πιο παράξενο παιχνίδι αγώνων ταχύτητας, που ακούει στο όνομα "R.C. Pro Am".

Η υπόθεση του παιχνιδιού σάς είναι λίγο πολύ γνωστή. Εχετε στη διάθεσή σας ένα αυτοκίνητο (μοιάζει με τηλεκατευθυνόμενο) και στόχος σας είναι να το οδηγήσετε στην πρώτη θέση. Αυτό δεν είναι εύκολο, αφού έχετε να αντιμετωπίσετε άλλους οδηγούς και φυσικά εμπόδια (λάκκους με νερό και λάδια), γι' αυτό φτάστε στα όρια του σχήματος και μαζέψτε όλα τα Bonus που θα βρείτε στην πίστα. Συνολικά το παιχνίδι διαθέτει 32 συναρπαστικές πίστες. Για να μπορέσετε να περάσετε από τη μια πίστα στην άλλη, θα πρέπει να τερματίσετε μέσα στις τρεις πρώτες θέσεις. Μπορείτε να πυροβολήσετε τους αντιπάλους σας και να τους βγάλετε εκτός αγώνα, αν έχετε μαζέψει τους πυραύλους και τις βόμβες που υπάρχουν μέσα σε κάθε πίστα. Ακόμα, για να μπορέσετε να κάνετε το αυτοκίνητό σας πιο δυνατό θα πρέπει να μαζέψετε τα bonus όπως Turbo, λάστιχα και Top Speed.



Ο τρόπος οδήγησης μοιάζει περισσότερο με αυτόν των τηλεκατευθυνόμενων, παρά σε πραγματικού αυτοκινήτου. Ας δούμε λίγο πιο αναλυτικά το χειρισμό. Το πλήκτρο A χρησιμοποιείται για κόρνα, ενώ το B για να ρίχνετε πυραύλους ή βόμβες. Για το "πάγωμα" του παιχνιδιού χρησιμοποιείται το Start. Τέλος, θα πρέπει πάντα να θυμάστε ότι το αυτοκίνητό σας είναι αυτό που έχει κόκκινο χρώμα και ότι το Game Over έρχεται αν δεν καταφέρετε να κερδίσετε μια από τις τρεις πρώτες θέσεις. Αυτό βέβαια που θα σας εντυπωσιάσει είναι η κίνηση, η οποία είναι τρομερά φυσική και γρήγορη. Σε αρκετά υψηλά επίπεδα κινείται και ο ήχος του παιχνιδιού, ο οποίος είναι πλούσιους σε ηχητικά εφέ. Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορείτε να ακούσετε τον ήχο της μηχανής, το στρίγκλισμα των λάστιχων, τους ήχους από τις βόμβες και τους πυραύλους. Πραγματικά, όλα αυτά τα ηχητικά εφέ προσθέτουν πολλά συν στη γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Το R.C. Pro Am είναι ένα ξεχωριστό παιχνίδι, που μπορεί να σας απασχολήσει για πολλές ώρες. Αν λοιπόν είστε λάτρης της ταχύτητας, ο κόσμος του Pro Am σας περιμένει.

• **Θοδωρής Ραφτόπουλος**



Αν και τα γραφικά είναι απλά, καταφέρνουν να κερδίζουν το χρήστη αμέσως.

ΓΡΑΦΙΚΑ 87%



Τα πλούσια ηχητικά εφέ είναι αυτά που το κάνουν αρκετά ρεαλιστικό.

ΗΧΟΣ 88%



Περίεργος χειρισμός. Θα χρειαστούν αρκετά παιχνίδια για να το συνηθίσετε.

GAMEPLAY 75%



Αν είστε φίλος των αγώνων ταχύτητας, αυτό το παιχνίδι θα πρέπει να το δείτε.

ΓΕΝΙΚΑ 90%

GRAND PRIX UNLIMITED

AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	RACING GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ACCOLADE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν κρίνουμε από τον προκάτοχό του, θα παίζετε για πάρα πολύ καιρό.

Ο μαγικός κόσμος της φόρμουλα 1 προσέλκυε πάντα εκατομμύρια θεατών ανά τον κόσμο. Τα τελευταία χρόνια, μάλιστα, έχει παρουσιαστεί αύξηση ενδιαφέροντος και στην Ελλάδα με τις απευθείας μεταδόσεις πολλών αγώνων.

Ενα racing formula one simulation είναι λοιπόν πάντα επίκαιρο και αξίζει ιδιαίτερης προσοχής, όταν το παρουσιάζει μια εταιρία που έχει παράδοση στο χώρο, η Accolade. Αν και πάντα απασχολεί την αγορά software με κάποιο από τη σειρά Test Drive, ωστόσο έχει από το 1988 να παρουσιάσει έναν εξομοιωτή φόρμουλα, ένα με το κλασικό Grand Prix Circuit.

Η νέα παραγωγή της, λοιπόν, ονομάζεται Grand Prix Unlimited που σίγουρα έχει "απεριόριστες" δυνατότητες. Μετά από μια εντυπωσιακή εισαγωγή, μια digitized φωτογραφία της Williams-Renault του Mansell στα pits εμφανίζεται στο κεντρικό μενού. Περιλαμβάνει τις επιλογές Single Race, World Championship και Architect. Επιλέγοντας την πρώτη, μπορούμε να τρέξουμε ή να κάνουμε practice σε μια από τις πίστες. Πρέπει να πούμε ότι υπάρχουν πάρα πολλές πίστες και είναι αυτές όπου έχουν γίνει τα τελευταία περίπου 5 χρόνια αγώνες Grand Prinx. Πριν ξεκινήσουμε, υπάρχει η δυνατότητα να κάνουμε μια περιήγηση στην πίστα (κάτι ανάλογο μ' αυτό που κάνουν και οι οδηγοί πριν από τους αγώνες) για να δούμε όλα τα επικίνδυνα σημεία.



Επίσης μπορούμε να ορίσουμε τι καιρό θα έχουμε κατά τη διάρκεια του προκριματικού, τον αγώνα (Sun, Mist, Rain), καθώς και τον αριθμό των αντιπάλων μας (από 3-16). Αν και, όπως διαπιστώνουμε από τις φωτογραφίες του παιχνιδιού, υπάρχουν οι αποχρώσεις στις φόρμουλες της περιόδου 1991, ωστόσο οι αντιστοιχίες πιλότων και αυτοκινήτων είναι σαν αυτή του 1992. Μπορείτε, λοιπόν, να συναγωνιστείτε τον εκπληκτικό φέτος Mansell με τη Williams-Renault, τον 3 φορές παγκόσμιο πρωταθλητή Ayrton Senna με Maclaren-Honda, το μεγάλο ταλέντο Michael Shummaher με Benneton-Ford και όλους τους άλλους διάσημους οδηγούς.

Ξεκινάμε, λοιπόν, για τον προκριματικό γύρο, αλλά, ενώ είμαστε ακόμα στη γραμμή εκκίνησης, μπορούμε να κάνουμε κάποιες μάλλον απαραίτητες αλλαγές. Αυτές αφορούν το περιβάλλον του παιχνιδιού και η δεύτερη το "στήσιμο" του αυτοκινήτου στον αγώνα. Στην πρώτη περίπτωση εμφανίζεται ένα μενού, στο οποίο μπορούμε να αλλάξουμε το επίπεδο δυσκολίας των αντιπάλων (από Novice έως και Professional), τη λειτουργία ή όχι του Auto









Steering (το οποίο αν είναι ενεργό κάνει αυτόματα μικροδιορθώσεις με το τιμόνι - κάτι που θα το χρειαστείτε πολύ, τουλάχιστον στην αρχή), αυτόματο ή manual κιβώτιο ταχυτήτων και μερικά ακόμα που αφορούν τον ήχο, τα γραφικά κ.λπ. Το δεύτερο μενού είναι πολύ πιο σημαντικό και οι αποφάσεις που παίρνετε εδώ είναι πολύ καθοριστικές για την έκβαση του αγώνα και την απόδοση του αυτοκινήτου μας. Εδώ, λοιπόν, μπορείτε να διαλέξετε το είδος των φρένων (σκληρά ή μαλακά), το είδος των ελαστικών αεροτομής (για καλύτερη γωνιακή ή γραμμική ταχύτητα), τη διάμετρο ελάχιστης στροφής και άλλα. Αφού κάνετε όλες αυτές τις ρυθμίσεις σωστά και ανάλογα πάντα με το είδος της πίστας ξεκινάτε το γύρο πρόκρισης. Κατά τη διάρκεια της κούρσας, μπορείτε να δείτε και από εξωτερική όψη το αυτοκίνητο ή να δείτε τα τελευταία δευτερόλεπτα σε replay από μια κάμερα. Αυτό που μας εντυπωσίασε στον αγώνα ήταν η ταχύτητα του προγράμματος και τα πολύ καλά γραφικά.

Επίσης, ο ήχος είναι σε πολύ καλά επίπεδα και μας βοηθάει πολύ, ιδίως όταν παίζουμε με manual κιβώτια ταχυτήτων και πρέπει να ακούμε τον ήχο της μηχανής. Φυσικά, όπως σε όλους τους αγώνες, δεν λείπουν και τα απρόοπτα. Μπορεί, λοιπόν, να πάθετε βλάβη στο κιβώτιο ταχυτήτων, την ανάρτηση, τα λάστιχα κ.λπ. Γι' αυτό το λόγο υπάρχουν τα pits, όπου μπορείτε να κάνετε γρήγορα τις ενέργειες που χρειάζονται, βλέποντας το χρόνο να τρέχει, όπως συμβαίνει και στις μεταδόσεις της τηλεόρασης.

Η επιλογή World Championship από το κεντρικό μενού μάς δίνει τη δυνατότητα να αγωνιστούμε σε ένα από τα παγκόσμια πρωταθλήματα του 1990, 1991, 1992 ή σε ένα από τα δύο, στα οποία ορίζουμε εμείς πόσες και ποιες θα είναι οι πίστες. Το πρόγραμμα όμως μας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσουμε και τις δικές μας πίστες από την επιλογή Architect. Εδώ μπορούμε να φτιάξουμε μια καινούρια ή να τροποποιήσουμε μια ήδη υπάρχουσα. Ο τρόπος, με τον οποίο γίνεται αυτό, θυμίζει αρκετά το 40 Sports Driving και μπορούμε μέσα σε λίγα λεπτά να φτιάξουμε την ιδανική πίστα για μας. (Ισως να τη δώσετε και ως σχέδιο για την πίστα του Ορχομενού.) Οταν τελειώσουμε, μπορούμε να κάνουμε ένα tour μέσα στην πίστα, για να δούμε και τις ατέλειες, οι οποίες φαίνονται μόνο μέσα στην κούρσα.

Το Grand Prix Unlimited είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι και έχει παρουσιαστεί στα Formula one racing games. Διαθέτει όλα τα στοιχεία που χρειάζονται για να γίνει επιτυχία: ταχύτητα, υψηλού επιπέδου γραφικά, καλό ήχο και ανεξάντλητο gameplay. Σίγουρα για μια ακόμα φορά η Accollade προηγείται του ανταγωνισμού και ορίζει τα νέα πρότυπα στο χώρο.

• του Αργύρη Γιαγιά

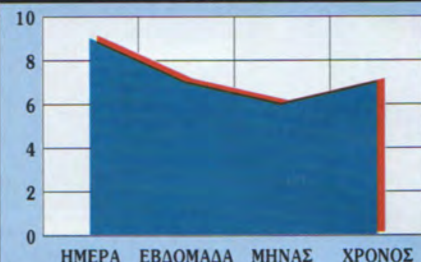
Πολύ υψηλού επιπέδου.	**ΓΡΑΦΙΚΑ**	**94%**
Μέτρια εισαγωγή, αλλά άριστος μέσα στο παιχνίδι	**ΗΧΟΣ**	**95%**
Πολύ καλό, γιατί διαθέτει και αντιπάλους υψηλού επιπέδου.	**GAMEPLAY**	**93%**
Διαχρονικό θέμα που, όταν διαθέτει ποιότητα, είναι πάντα επίκαιρο.	**ΓΕΝΙΚΑ**	**95%**

CRAZY CARS III

AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	SIMULATION
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα σας κρατήσει το ενδιαφέρον για πολύ καιρό.





Εχουν περάσει περίπου τέσσερα χρόνια από τότε που είδα το Crazy cars I στους 8μπιτους και θυμάμαι ότι είχα εντυπωσιαστεί από τα υπέροχα, για την εποχή, γραφικά και την ταχύτητά του. Δύο χρόνια μετά η TITUS αποφάσισε να δημιουργήσει τον ισάξιο διάδοχό του, ο οποίος μεταφέρθηκε με επιτυχία στους 16μπιτους. Τώρα σας παρουσιάζω το πιο νέο μέλος της οικογένειας των τρελών αυτοκινήτων, το CRAZY CARS III!

Το παιχνίδι, αφού φορτώσει, σας δίνει την επιλογή training σε οποιαδήποτε πίστα της επιλογής σας, καθώς και την επιλογή championship που δεν είναι τίποτα άλλο από το πρωτάθλημα στο οποίο συμβαίνουν πολλά. Αναλυτικότερα: Ανάλογα με τα οικονομικά σας, μπορείτε να πληρώσετε το εισιτήριο για να ταξιδέψετε σε κάποια από τις πίστες όπου μπορείτε να βάλετε και στοιχήματα που, αν κερδίσετε, θα προστεθούν στα συνολικά κέρδη σας κάνοντας τη ζωή σας πιο εύκολη στο παιχνίδι. Και το λέω αυτό, γιατί με αυτά τα χρήματα μπορείτε να αγοράσετε πολλές εκπλήξεις για τους αντιπάλους σας καθώς και για τους αστυνομικούς που σας κυνηγούν ανελέητα.

Γενικά, το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο με υπέροχα background graphics όπως ηλιοβασιλέματα, χιονισμένα βουνά, δάση, ερήμους κ.ά. Ο ήχος δεν προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο στην ατμόσφαιρα, αλλά είναι χρησιμότατος, καθώς από τις σειρήνες των περιπολικών που ακούγονται καταλαβαίνετε την απόστασή τους από τη Lamborghini σας. Η ταχύτητά του είναι άκρως ικανοποιητική και πολλές φορές θα νιώσετε να "πετάτε" με 350 και στις κατηφόρες με 400-450 χλμ. την ώρα. Ενα "must" για τη συλλογή σας που έχει πολλές ώρες διασκέδασης να σας προσφέρει.

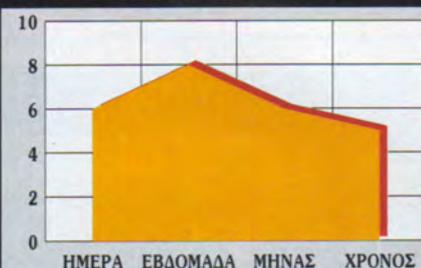
• του Δημήτρη Ζούλια

Πολύ ατμοσφαιρικά. Δίνουν χρώμα στη ζωή σας!		
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%	
Λιτός αλλά χρησιμότατος.		
ΗΧΟΣ	75%	
Αξιο των προκατόχων του.		
GAMEPLAY	89%	
Δεν το αγοράσατε ακόμη;		
ΓΕΝΙΚΑ	90%	



ΕΙΔΟΣ	ATHLETIC
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MILLENIUM

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μόλις το μάθετε, θα μείνει για αρκετό καιρό στα tops σας.

AMIGA, ATARI ST, IBM PC



Πριν από περίπου ενάμιση χρόνο, είχαν κυκλοφορήσει τα James Pond I και II. Ηταν παιχνίδια που έγραψαν τη δική τους ιστορία στο χώρο των "χαριτωμένων" παιχνιδιών, χάρη στα καλοσχεδιασμένα γραφικά τους, την πρωτοτυπία τους - όσον αφορά την υπόθεση - και, προπαντός, χάρη στη μεγάλη ποικιλία από αντίπαλα sprites και levels. Λόγω "πικρών" παραδειγμάτων, είμαστε κάπως προκατειλημμένοι όταν πρόκειται να κάνουμε review σε sequels, δηλαδή σε συνέχειες παλιών παιχνιδιών, καθώς οι περισσότερες δεν ανταποκρίνονται στα standards που έθεσε το πρώτο παιχνίδι της σειράς. Αυτή τη φορά είχαμε άδικο να είμαστε προκατειλημμένοι, διότι το Aquatic Games είναι αντάξιος απόγονος των δύο προηγούμενων επιτυχιών και, όχι μόνο είναι καλό, αλλά είναι κατά τη γνώμη μου καλύτερο από τα προηγούμενα δύο.

Αρχίζοντας από το σενάριο, λοιπόν, διαπιστώνουμε ότι δεν έχει σενάριο! Στα προηγούμενα James Pond έπρεπε να σώσετε ένα βάτραχο φίλο σας και την κοπέλα σας από τα παμφάγα και αδηφάγα Piranhas. Σε αυτό το James Pond το ρίξατε στη γυμναστική! Και δεν είναι μόνο αυτό, αλλά ο James (επίδοξος Swartzenegher) αποφάσισε να κάνει και πρωταθλητισμό, με μετάλλια και τα λοιπά. Δήλωσε λοιπόν συμμετοχή στην Ολυμπιάδα ψαριών και αμφιβίων και να 'τος στα πιο περίεργα αθλήματα που έχετε δει ποτέ.

Αναλυτικότερα τα αθλήματα είναι: 100 meters splash, στο οποίο τρέχετε κάτι σαν κατοστάρι όπως στο στίβο, μόνο που εκεί δεν γίνεστε μούσκεμα και δεν σας κυνηγούν και πιράνχας. Leap frog, στο οποίο τρέχετε πάλι μετ' εμποδίων. Τα εμπόδια είναι φίδια, λιμνούλες κ.ά. Feeding the frogs, στο οποίο πρέπει να ταΐσετε όσο το δυνατόν περισσότερα βατραχάκια, ώστε να κλείσουν το στόμα τους και να ξαναμπούν στο νερό, πριν τα ψαρέψει ένας κακός ψαράς. Bouncy castle, στο οποίο παίρνετε πόντους, κάνοντας άλματα με το πιο περίεργο στιλ, χτυπώντας ταυτόχρονα κάτι αχιβάδες.

Υπάρχουν αρκετά ακόμη αθλήματα, το καθένα σίγουρα πιο πρωτότυπο από το άλλο. Στον αγώνα σας δεν είστε μόνος. Μαζί σας είναι ο πιστός σας φίλος ο βάτραχος, που αθλείται και αυτός, καθώς και μία πολύ παιχνιδιάρα φώκια.

Είναι ένα πραγματικά πρωτότυπο παιχνίδι, με καλοσχεδιασμένα γραφικά και sprites, σωστό animation και ωραίο ήχο με ένα ευχάριστο εισαγωγικό μουσικό θέμα. Σίγουρα θα σας εθίσει από την πρώτη στιγμή, γιατί είναι σαφώς το πιο πρωτότυπο και το πιο προσεγμένο από τα παιχνίδια της κατηγορίας του.

• **Του Δημήτρη Ζούλια**

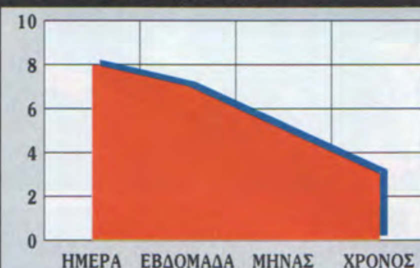
Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Ωραία, καλοσχεδιασμένα και μέσα στο κλίμα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Πολλά σπλατς ακούγονται, αλλά θα έπρεπε να προσεχτεί περισσότερο.	ΗΧΟΣ	80%
Η πρωτοτυπία του το κάνει μοναδικό. Εχετε ξαναδεί τέτοια αθλήματα;	GAMEPLAY	95%
Πολύ καλό. Περιμένω να δω τι θα σκεφτούν για το James Pond 4...	ΓΕΝΙΚΑ	90%

ISHAR

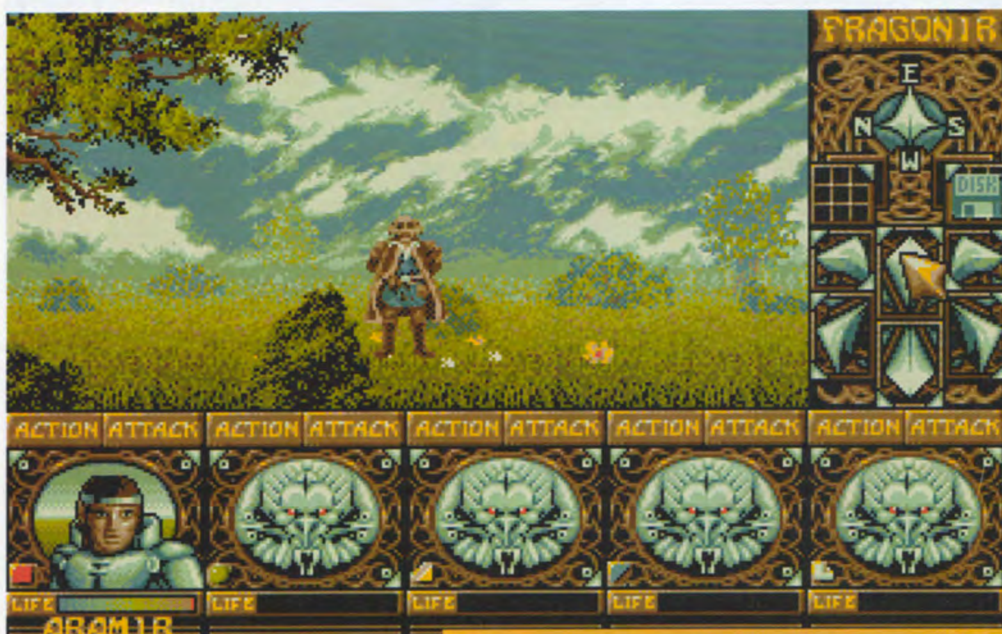
THE LEGEND OF THE FORTRESS

AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	R.P.G.
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SILMARILS



Διαχρονικό R.P.G.



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Για να φτιαχτεί ένα καλό R.P.G., χρειάζεται δυνατό σενάριο, καθηλωτική πλοκή, ωραία γραφικά και καλό gameplay. Τα έχει σχεδόν όλα, αλλά λείπει ο καλός χάρτης. Και κάτι ακόμα: γιατί 1.000 χρυσά για να κάνεις save;

Ηλίας Μανεσιώτης

Η Silmarils δεν μας έχει συνηθίσει σε role playing παιχνίδια. Πάντως, όσα παιχνίδια έχει βγάλει ως τώρα, οποιασδήποτε κατηγορίας, είναι ποιοτικά και φτιαγμένα έτσι, ώστε να είναι διαχρονικά. Το συγκεκριμένο RPG, λοιπόν, είναι η πρώτη προσπάθεια της Silmarils να μπει στον κόσμο των role playing και, όπως θα δούμε παρακάτω, τα κατάφερε αρκετά καλά. Ας περάσουμε λοιπόν πρώτα στο σενάριο, καθώς η γαλλική Silmarils υποστηρίζει ότι το Ishar θα είναι ένα πραγματικά “επικό” RPG.

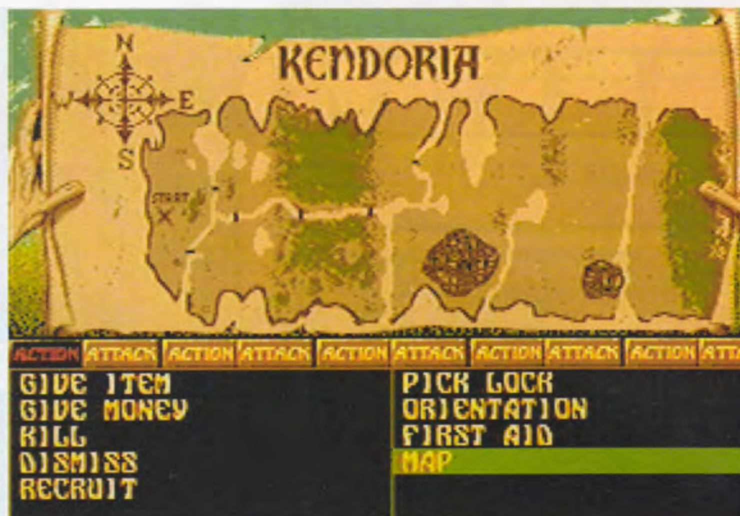


Αυτήν τη φορά, ο Θεός των adventurers σάς έστειλε στη νησιωτική ήπειρο της Kendoria, η οποία μαστίζεται από την τυραννία του φοβερού Khull. Ο συμπαθητικότατος αυτός τύραννος απαιτεί παράλογους φόρους από το λαό του, ο οποίος, μη μπορώντας να κάνει αλλιώς, τους πληρώνει, με αποτέλεσμα να ζει έπειτα στη φτώχεια.

Και δεν είναι μόνο αυτό. Ο Khull έχει στείλει όλα τα τέρατα της φρουράς του να εισπράττουν τους φόρους με τη βία, σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Kendoria. Ναι, σωστά καταλάβατε. Ολα τα απαίσια, γλοιώδη, μικρά και μεγάλα τερατάκια που “λατρέψατε” σε παλιά RPG είναι εδώ: gnolls, ghouls, δράκοι, λυκάνθρωποι αλλά και μισθοφόροι πολεμιστές του κακού κάνουν







συνεχώς τη ζωή της ομάδας σας δύσκολη.

Εσείς παίρνετε το ρόλο του νεαρού πολεμιστή Aramir, ταγμένου στις δυνάμεις του καλού, ο οποίος θα προσπαθήσει να σχηματίσει μια ομάδα από γενναίους για να αναλάβουν την αποστολή αυτή, δηλαδή να σκοτώσουν τον Khull.

Την Kendoria κυβερνούσε κάποτε ο καλός Jarell. Αυτός είχε τέσσερις πιστούς φίλους, τους οποίους πρέπει να βρείτε και να πάρετε στην ομάδα σας.

Επειτα πρέπει να πάτε μαζί στο κάστρο του Khull και να τον διαλύσετε. Στη δύσκολη αυτή αποστολή θα σας βοηθήσουν οι πολεμιστές, οι μάγοι, οι κληρικοί και οι κλέφτες που θα βρείτε στα πανδοχεία. Υπάρχουν πολλοί, τουλάχιστον 150 διαφορετικοί, χαρακτήρες που σας περιμένουν.

Συμβουλή του συντάκτη: Κοντά στο χωριό όπου θα πάτε, στην αρχή του παιχνιδιού, ψάξτε να βρείτε μία ξανθιά cleric ντυμένη στα άσπρα. Εκτός του ότι θα σας φανεί χρησιμότατη, είναι πανέμορφη και ο Aramir πολεμάει καλύτερα με αυτήν δίπλα του.

Στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης βρίσκεται αυτό που ανά πάσα στιγμή βλέπουν οι ήρωές σας.

Στο κάτω μέρος υπάρχουν τα icons ηρώων σας, όπου κάνοντας click βλέπετε τι όπλο κρατάνε, τα στατιστικά τους και μερικές επιλογές που είναι διαθέσιμες σε κάθε χαρακτήρα.

Αυτές περιλαμβάνουν και την επιλογή του χάρτη, ο οποίος είναι το μόνο μελανό στοιχείο του παιχνιδιού.

Ο χάρτης αυτός φτιάχτηκε για να σας κάνει να... χάσετε τον προσανατολισμό σας, καθώς δεν έχει τα ονόματα των πόλεων και των επαρχιών, με εύλογο αποτέλεσμα να χάνεστε. Ευτυχώς για σας όμως, την Kendoria διασχίζει ένα ποτάμι, το οποίο, αν ακολουθήσετε, θα προσανατολίζεστε κάπως.

Πάντως, το παιχνίδι είναι τεράστιο, αφού κατά τη Silmarils περιέχει 160.000 τοποθεσίες τις οποίες μπορείτε να επισκεφθείτε. Από γραφικά το παιχνίδι είναι ένα έργο τέχνης, αφού όλα είναι τέλεια σχεδιασμένα, μέχρι και την παραμικρή λεπτομέρεια. Οσο για τον ήχο...

Τι να πρωτοπώ: τα κελαηδίσματα των πουλιών στο δάσος ή τα μουγκρητά και οι κραυγές των τεράτων με τα οποία μάχεστε;

Ειδικά το φύσημα του αέρα στα φύλλα των δέντρων είναι μοναδικό, με εξαίρεση το φοβερό Powermonger.

Είναι ωραίο να βλέπουμε φιλότιμες προσπάθειες των προγραμματιστών να γράψουν ΤΟ παιχνίδι. Εκεί λοιπόν που νομίζουμε ότι τα είδαμε όλα, βγαίνει ένα νέο παιχνίδι και μας τα κάνει άνω κάτω.

Το Ishar μην το χάσετε, αν σας αρέσουν τα RPG...

• Δημήτρη Ζούλια

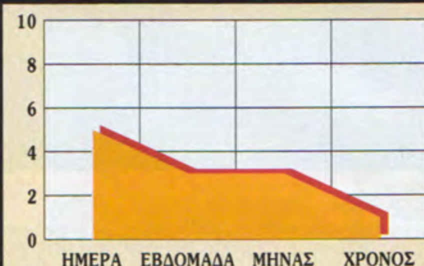


Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Υπέροχα, καλοσχεδιασμένα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	93%
Αγγίζει το τέλειο.	ΗΧΟΣ	90%
Η έλλειψη προσανατολισμού του αφαιρεί αυτό το 19%.	GAMEPLAY	81%
Για τους φανατικούς, αλλά καλή αρχή και για άπειρους.	ΓΕΝΙΚΑ	90%

LIVERPOOL

ΕΙΔΟΣ	FOOTBALL SIMULATION
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Grandslam entertainments

AMIGA, ATARI, IBM, C64



Γρήγορα θα μπει στο ράφι...





Η Grandslam entertainments έχει παράδοση στο χώρο των athletic simulations και κυρίως στο χώρο των football games. Προσπαθεί συνέχεια να φτιάξει παιχνίδια με υψηλά standards ποιότητας και στα πιο πολλά τα καταφέρνει. Εχει όμως πολύ καιρό να φτιάξει ποδοσφαιρικό παιχνίδι και στο μεταξύ βγήκαν παιχνίδια στην αγορά που "παίζουν" σε υψηλότερη κατηγορία όπως τα τρομερά kick off 1, 2, 3 και το πολύ καλό sensible soccer. Ας δούμε λοιπόν το νέο παιχνίδι και αν προσφέρει τίποτα καινούριο στον gamer.

Αφού φορτώσει, ακούγεται ένα αρκετά μεγάλο και ωραίο μουσικό θέμα στην αρχή κατά τη διάρκεια του οποίου παρουσιάζεται η ομάδα - θέμα του παιχνιδιού παίκτη προς παίκτη σε όμορφες μικρές ψηφιακές εικόνες. Μετά μπαίνουμε στο κυρίως παιχνίδι, όπου εμφανίζεται το κεντρικό menu από όπου ρυθμίζονται οι παράμετροι του παιχνιδιού, καθώς και το είδος του αγώνα θα παίξετε (CUP ή απλό αγώνα) ή αν θα κάνετε practice. Επίσης, ρυθμίζετε τον τύπο του γηπέδου, στο οποίο θα παίξετε καθώς και το τι έλεγχο θα έχετε στην μπάλα. Μπορείτε να δείτε το ιστορικό κάθε παίκτη καθώς και τις στατιστικές του και να διαλέξετε την ενδεκάδα που θα σας εκπροσωπήσει στον αγώνα.

Και πάμε στην ουσία, στο κυρίως παιχνίδι όπου βλέπουμε μία όχι και τόσο συνηθισμένη παρουσίαση του χώρου του γηπέδου. Οι παίκτες φαίνονται από πίσω και υπό γωνία, αλλά το μέρος του γηπέδου που βλέπετε είναι υπερβολικά ζουμαρισμένο στην οθόνη. Εννοώ ότι ο κύκλος π.χ. της σέντρας πιάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, κάνοντας τον προσανατολισμό σας στο γήπεδο αδύνατο, καθώς το μικρό γηπεδάκι επάνω αριστερά στην οθόνη κάνει λίγα για να βοηθήσει την κατάσταση. Το μεγαλύτερο μειονέκτημα πάντως αυτής της απεικόνισης είναι ότι σπάνια βλέπετε άλλον παίκτη εκτός από εσάς στο γήπεδο, με αποτέλεσμα να δίνετε τις πάσες κυριολεκτικά στα τυφλά! Εάν πάντως κατορθώσετε και σκοράρετε, ούτε εκεί οι προσπάθειές σας θα ανταμειφθούν, διότι οι κραυγές των φιλάθλων είναι απογοητευτικές, καθώς και τα είδη σουτ που έχετε στη διάθεσή σας είναι περιορισμένα. Πολύ κρίμα, γιατί τα γραφικά του είναι πολύ καλά και το μέγεθος των sprites μεγάλο με καλό animation. Γενικά καλή η ιδέα αναπαράστασης του γηπέδου αλλά πολύ φτωχά εκτελεσμένη. Εάν είχαν προσεχτεί το γήπεδο και οι ήχοι, θα ήταν ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι Α' κατηγορίας. Τώρα "παίζει" μόνο στη δεύτερη...

• Του Δημήτρη Ζούλια

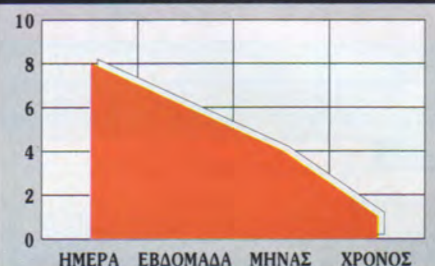
Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Καλά, αλλά τι να το κάνεις;	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Μονότονος κατά τη διάρκεια του αγώνα.	ΗΧΟΣ	70%
Μόνο τα γραφικά δεν κάνουν το καλό gameplay.	GAMEPLAY	50%
Καλές ιδέες, φτωχά εκτελεσμένες.	ΓΕΝΙΚΑ	55%



AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	Shoot' em up
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	21st entertainment

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Οταν το μάθετε, η αντοχή θα πέσει, αλλά μέχρι τότε...



Και εκεί που νόμιζα ότι μόλις είχα τελειώσει τα reviews γι' αυτόν το μήνα, εμφανίζεται ο χειρότερός μου εφιάλτης, ο μεγαλύτερος φόβος μου, ο... τύραννος ο αρχισυντάκτης και μου λέει: θέλω review αυτό το παιχνίδι, αλλιώς... Τι να κάνει ο φτωχός συντάκτης; Για άλλη μία φορά πρέπει να μπει στον κόσμο των κακών, των διαστημικών τεράτων και των καταστρεπτικών lasers. Για μία ακόμη φορά, πρέπει να υπερασπίσει το καλό, κατατροπώνοντας τις δυνάμεις του κακού... Αρπαξα το joystick στο σταθερό (πείρα από άλλες μάχες) χέρι μου και ξεκίνησα.

Το rubicon είναι ένα shoot'em up παιχνίδι, αλλά όχι σαν αυτά που βγαίνουν κατά κόρον στην αγορά. Είναι προσεγμένο από κάθε άποψη, όπως άλλωστε θα δείτε παρακάτω. Αυτή τη φορά κληθήκατε να προστατέψετε έναν πλανήτη από τους φοβερούς εισβολείς, χωρίς να σκοτωθείτε εσείς (πρωτότυπο, ε;). Τέλος πάντων... Πατάω fire, αποχαιρετώντας την πολύ καλή εισαγωγική μουσική και βρίσκομαι στην πρώτη πίστα, μετά στη δεύτερη και με αρκετή προσπάθεια στην τρίτη πίστα από τις 8 που διαθέτει. Τα background γραφικά είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και σε προδιαθέτουν θετικά για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Το sprite σας είναι μικρό, αλλά λεπτομερέστατα σχεδιασμένο και θυμίζει κάτι από το αντίστοιχο στο total recall, αφού και τα δύο παιχνίδια έχουν τον ίδιο σχεδιαστή sprites. Ο ήχος είναι πολύ καλός με μερικά θέματα άξια αναφοράς:



Οταν ο ήρωάς σας πεθαίνει, λέει διάφορα πράγματα, όπως "God damned" και άλλα τέτοια. Καθένα από τα πάρα πολλά όπλα του παιχνιδιού έχει το δικό του ήχο, αλλά και οι εκρήξεις των τεράτων έχουν πολύ καλή απόδοση. Τα όπλα βρίσκονται με τη μορφή bonus στην πίστα και είναι πάρα πολλά, κάνοντας τη ζωή σας ευκολότερη. Οι μεγάλοι κακοί στο τέλος είναι πολύ δύσκολοι και έτσι τα πολλά bonus χρειάζονται. Το παιχνίδι είναι ατμοσφαιρικό και σας δίνει πραγματικά την αίσθηση ότι βρίσκεστε σε έναν κόσμο κατεστραμμένο από τη ραδιενέργεια. Οι εχθροί σας είναι ιπτάμενοι σκελετοί, σαρκοβόρα φυτά, δέντρα με 2 κεφάλια δράκου που φτύνουν φωτιά, δεινόσαυροι και φυσικά εξωγήινοι κ.ά. Αρκετά μεγάλη ποικιλία. Ενα υπέροχο παιχνίδι που ανεβαίνει σε υψηλή θέση στα shoot'em ups.



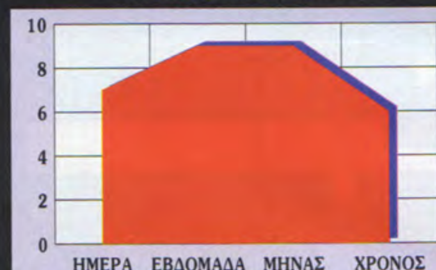
• Του Δημήτρη Ζούλια

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Ομορφα background γραφικά και sprites.	ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Μπαμ, μπουμ, τσαφ! Πολύ καλός.	ΗΧΟΣ	89%
Εθιστικότατο, αντέχει στο χρόνο.	GAMEPLAY	90%
Αγοράστε το!	ΓΕΝΙΚΑ	90%

ESPAÑA THE GAMES '92

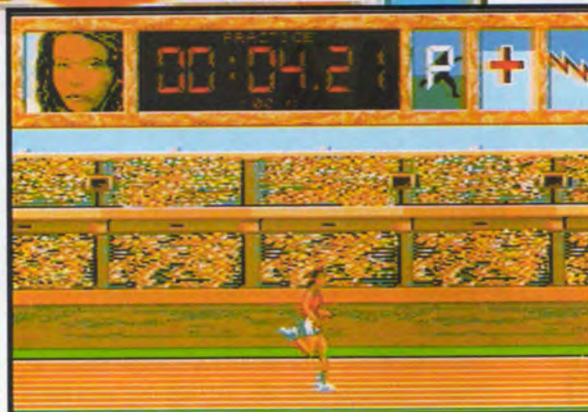
AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	ATHLETIC
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN



Ενα αθλητικό παιχνίδι το οποίο δεν θα βαρεθείτε και τόσο γρήγορα.





Πολλοί από εσάς ίσως δεν είχαν προλάβει τη "χρυσή εποχή", που όλα τα ουφάδικα είχαν γεμίσει με το coin-op Olympic Games. Οι παλαιότεροι βέβαια θα θυμούνται την "Ολυμπικομανία" που είχε πιάσει όλους μας. Βγάζαμε τα δεκάρικα από την τσέπη και τρίβαμε με μανία τα κουμπιά, ώστε ο αθλητής μας να έχει καλύτερες επιδόσεις. Αν παρατηρούσατε τα κουμπιά, θα βλέπατε τα αυλάκια που είχαν δημιουργηθεί από το πολύ τρίψιμο. Ετσι, έπειτα από λίγο καιρό τα κουμπιά αντικαταστάθηκαν από μοχλούς και έπειτα από κάποιο σχετικά μικρό διάστημα τα coin-op εξαφανίστηκαν ως διά μαγείας από όλα τα ουφάδικα.

Τα χρόνια πέρασαν και μετά τη διεξαγωγή των Ολυμπιακών Αγώνων στη Βαρκελώνη, τα παιχνίδια που έχουν θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες άρχισαν να ξεφυτρώνουν ξανά σαν μανιτάρια. Αυτή τη φορά όμως για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ο,τι και να γίνει πάντως, είναι πολύ δύσκολο έως αδύνατο να εμφανιστεί ξανά η "χρυσή εποχή της Ολυμπικομανίας".

Αυτό το μήνα άλλος ένας νέος αθλητικός - Ολυμπιακός εξομοιωτής έκανε την εμφάνισή του. Ο νέος αυτός εξομοιωτής είναι κατασκευασμένος από τη γνωστή Ocean και ακούει στο όνομα "Espana The Games '92".

Η υπόθεση του παιχνιδιού σας είναι λίγο πολύ γνωστή. Παίρνετε το μέρος ενός αθλητή μιας χώρας και προσπαθείτε να κερδίσετε κάποια από τις τρεις πρώτες θέσεις σε όποιο άθλημα σας αρέσει. Εδώ θα πρέπει να αναφέρουμε ότι μέσα στις 36 χώρες απ' τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε υπάρχει και η Ελλάδα. (Θαύμα, αφού στα περισσότερα παιχνίδια η χώρα μας περνάει στο ντούκου, πράγμα απαράδεκτο, τουλάχιστον για παιχνίδια με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Καλό είναι να μην ξεχνάμε πού γεννήθηκε η Ολυμπιακή Ιδέα). Το Espana διαθέτει συνολικά τρεις κατηγορίες αθλημάτων, αυτά του "ανοιχτού στίβου", του "κολυμβητηρίου" και του "κλειστού σταδίου". Στην πρώτη κατηγορία θα βρούμε τα αθλήματα: αγώνες δρόμου 100, 200, 400, 800 και 1.500 μέτρων, σκυταλοδρομίας 4x800 και 4x400, αγώνες δρόμου μετ' εμποδίων 110 και 220 μέτρων, ανωμάλου δρόμου 800 και 1.500, δισκοβολία, σφαιροβολία, σφυροβολία, ακόντιο, άλμα εις μήκος, άλμα εις τριπλούν, άλμα εις ύψος και άλμα επί κοντώ. Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει τα αγωνίσματα: 100 μέτρα ελεύθερης κολύμβησης, 100 μέτρα κρόουλ, 100 μέτρα ύπτιο, 100 μέτρα πεταλούδα, σκυταλοδρομία 4x100 και καταδύσεις.

Τέλος, η τρίτη κατηγορία περιλαμβάνει αγώνες μποξ, πυγμαχίας, τζούντο (μόνο ανδρών) και ξιφασκίας. Και οι τρεις κατηγορίες περιλαμβάνουν συνολικά 29 αγωνίσματα, έναν αρκετά σεβαστό αριθμό, αφού τα περισσότερα παιχνίδια του είδους δεν ξεπερνούν τα 10. Ετσι μπορεί να μείνει ικανοποιημένος ακόμα και ο πιο δύσκολος χρήστης.

Η κάθε κατηγορία έχει τέσσερις επιλογές, η μία είναι για αγώνες μη επίσημους και πρακτική, η δεύτερη για επίσημους αγώνες, η τρίτη για ιστο-





ρικά - πληροφορίες και η τέταρτη για γυμναστήριο - ιατρείο! Ο αθλητής μας, για να μπορέσει να έχει ικανοποιητικές επιδόσεις, θα πρέπει να πάει στο γυμναστήριο και αμέσως μετά στο ιατρό για μια εξέταση.

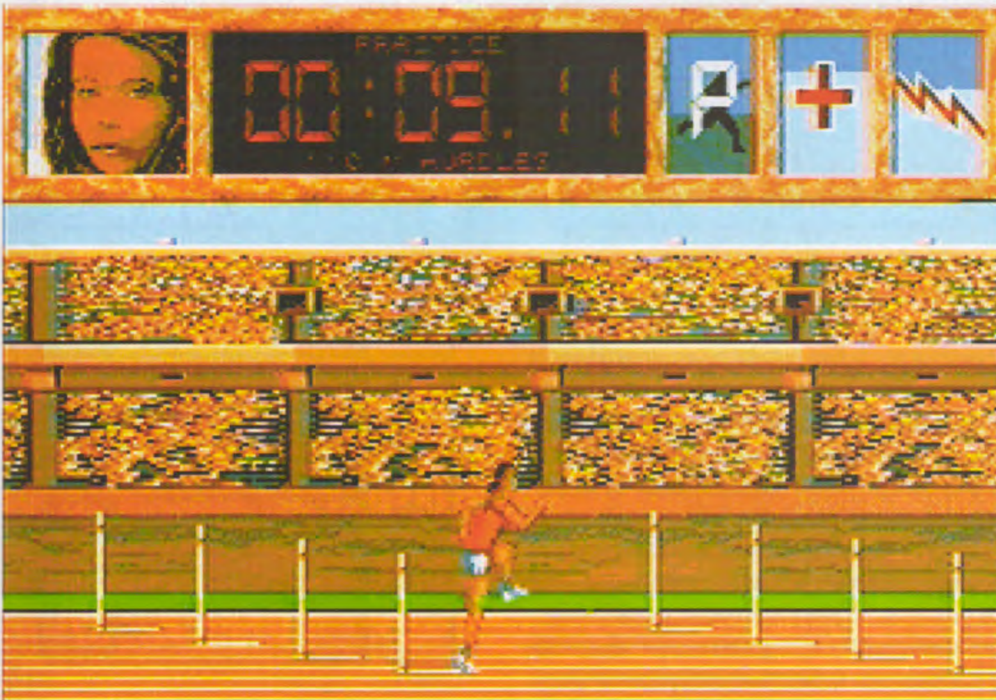
Το πιο εντυπωσιακό κομμάτι όμως θα το συναντήσετε στις πληροφορίες - ιστορικά. Μέσα από αυτό μπορείτε να δείτε μαζί με σχόλια τα παγκόσμια ρεκόρ, τις χώρες που έχουν φιλοξενήσει τους Ολυμπιακούς Αγώνες από το 1896, καθώς και ένα πλήρες ιστορικό για τους Ολυμπιακούς Αγώνες της Βαρκελώνης που περιλαμβάνει εικόνες της πόλης και αναλυτικά όλα τα σχεδιαγράμματα και τις πληροφορίες για τα μέρη - στάδια όπου διεξήχθησαν όλα τα αθλήματα (πάνω από 30 σχεδιαγράμματα!).

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά εντυπωσιακά. Οι περισσότερες οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες και με πλούσια ζωντανά χρώματα - ας μην ξεχνάμε άλλωστε ότι το παιχνίδι υποστηρίζει 256 χρώματα.

Δεν φτάνει βέβαια σε καμιά περίπτωση τα γραφικά του Carl Lewis, αλλά παρ' όλα αυτά καταφέρνει να ικανοποιήσει το χρήστη. Τα sprites έχουν σχετικά μεγάλο μέγεθος και μετρίου επιπέδου φυσική κίνηση και ταχύτητα.

Ο ήχος του Espana είναι αρκετά καλός, αν το μηχάνημά σας διαθέτει κάποια μουσική κάρτα (AdLib, Roland, Soundblaster).

Το πιο όμορφο μουσικό κομμάτι είναι αυτό της εισαγωγής. Πλούσια είναι και τα ηχητικά εφέ που θα ακούτε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο χειρισμός του είναι σχετικά εύκολος, χωρίς βέβαια να ξεφεύγει από το γενικό στιλ που έχουν αυτά τα παιχνίδια. Για να μπορέσετε να κάνετε ρεκόρ, θα πρέπει να σας βγουν τα δάχτυλα και το χέρι. Υπομονή, λοιπόν.



Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι για την καλή λειτουργία του Espana The Games '92 απαιτείται μηχάνημα 286 και πάνω, μνήμη τουλάχιστον 640 K, VGA κάρτα και σκληρός δίσκος.

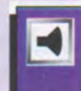
Η γενική εντύπωση που μας άφησε το Espana The Games '92 ήταν αρκετά καλή. Είναι ένας όμορφος αθλητικός εξομοιωτής που περιλαμβάνει πολύ περισσότερα αθλήματα από αυτούς που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Διαθέτει συμπαθητικά γραφικά και καλή κίνηση. Μπορεί άνετα να σας διασκεδάσει για κάποιες ώρες. Αγοράστε το.

• Θοδωρής Ραφτόπουλος



Συμπαθητικά γραφικά, όμορφα χρώματα και εντυπωσιακές πληροφορίες - ιστορικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%



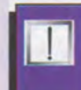
Συμπαθητικός ήχος, ιδιαίτερα αν το μηχάνημά σας διαθέτει κάποια μουσική κάρτα.

ΗΧΟΣ 87%



Κατάλληλο για τους χρήστες που αγαπούν το εξαντλητικό GamePlay και γενικά το στιλ χειρισμού των παιχνιδιών αυτών.

GAMEPLAY 86%



Είκοσι εννιά (29) αγωνίσματα σάς περιμένουν να δοκιμάσετε τις δυνάμεις σας. Μια πραγματική πρόκληση!

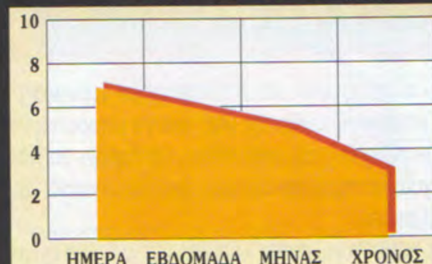
ΓΕΝΙΚΑ 91%

Sword of Honour

SOFTWARE REVIEW

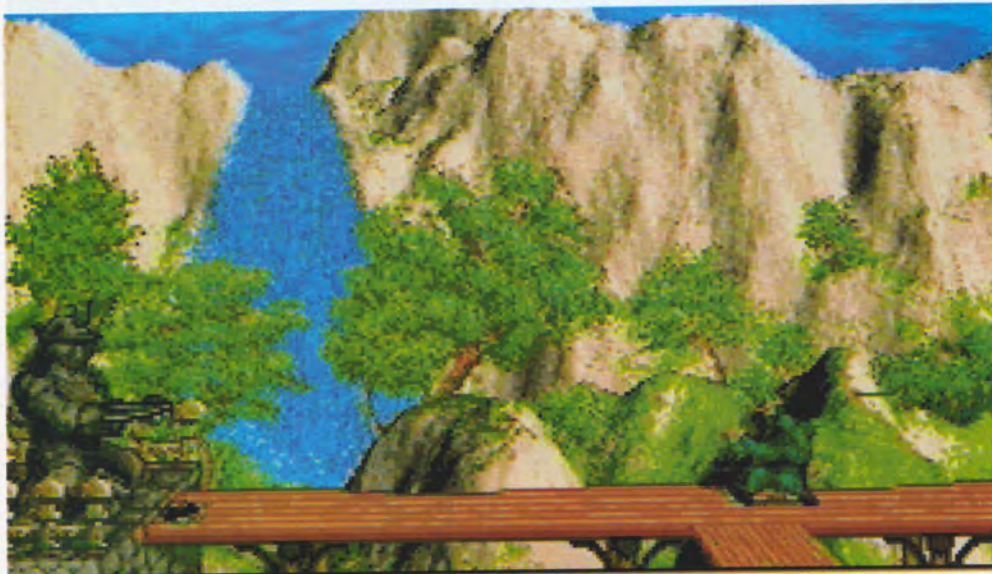
ΕΙΔΟΣ	ARCADE/ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	GLOBAL SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Η αντοχή του φαίνεται να είναι μικρή...

AMIGA, ATARI ST



Η GLOBAL SOFTWARE είναι μια σχετικά νέα εταιρία στο χώρο του ψυχαγωγικού software. Ομως, απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, η πρώτη της προσπάθεια να καθιερωθεί στο χώρο των games θα στεφθεί με επιτυχία. Το νέο παιχνίδι της ονομάζεται Sword of Honour και είναι ένα παιχνίδι πολεμικών τεχνών, δηλαδή martial arts. Η ιστορία του ήρωα που ελέγχετε είναι γνωστή σε όλους μας: Υπό τον έλεγχό σας βρίσκεται ο Shintoshi, μαθητής μίας μεγάλης σχολής Ninja, ο οποίος πρόκειται να περάσει τις πολλές και σκληρές δοκιμασίες που αναδεικνύουν έναν τέτοιο πολεμιστή. Ομως, δυστυχώς, το σπαθί του άμοιρου Shintoshi έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς και χωρίς αυτό είστε Ninja χωρίς τιμή. Πρέπει λοιπόν να το βρείτε και, με τη βοήθειά του, να περάσετε τις δοκιμασίες αυτές με επιτυχία. Στην αναζήτησή σας όμως θα συναντάτε συνεχώς εμπόδια. Θα πρέπει να τα βγάλετε πέρα με διάφορα αιμοδιψή τέρατα, αλλά και να αντιμετωπίσετε τους Samurai, τους αιμοβόρους αιώνιους αντιπάλους των Ninja. Αλλοι εχθροί σας είναι οι παλιοί σας συμμαθητές από τη σχολή. Αυτοί θα κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να μη γυρίσετε ζωντανοί στη σχολή σας. Γι' αυτό το σκοπό, έχουν επιστρατεύσει ακόμα και τις τέχνες της μαύρης μαγείας. Μαγικά αγάλματα σας περιμένουν, τα οποία εκτοξεύουν δηλητηριασμένα βελάκια, απειλώντας τη σωματική σας ακεραιότητα. Το παιχνίδι δεν είναι ένα καθαρόαιμο martial arts game, επειδή περιέχει στοιχεία από adventures, όπως το character interaction, δηλαδή συναναστροφή με άλλους χαρακτήρες, οι οποίοι, με τον κατάλληλο τύπο αμοιβής, θα σας βοηθήσουν. Επίσης, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα που θα βρείτε στο δρόμο σας για την απόκτηση άλλων αντικειμένων.

Ενα hint: Το αγαλματάκι που θα σας δώσει ο μοναχός χρησιμεύει για να εξουδετερώσει το άγαλμα που πετάει τα βέλη. Αρκεί να το τοποθετήσετε στο κεφάλι του. Τα background γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, με μερικά πολύ όμορφα τοπία, όπως αυτά στα χιονισμένα βουνά (πολύ προχωρημένο στάδιο!!!), καθώς και τα γραφικά στα δωμάτια, τα οποία κατά καιρούς επισκέπτεστε. Μέχρι και το πιο μικρό έπιπλο είναι σχεδιασμένο με μεγάλη λεπτομέρεια. Εντύπωση μου έκανε η επιλογή των χρωμάτων. Το sprite που ελέγχετε είναι μεσαίου μεγέθους και σχεδιασμένο λεπτεμερώς. Το animation του χαρακτήρα σας είναι ικανοποιητικό, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι θα σας κάνει να βγάζετε επιφωνήματα θαυμασμού. Η ποικιλία των κινήσεών του περιορίζεται δυστυχώς στα απαραίτητα, γεγονός που του αφαιρεί από το gameplay. Ο ήχος είναι καλός, ενώ το μουσικό θέμα της εισαγωγικής οθόνης είναι ιδιαίτερα ευχάριστο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ακούσετε τις κραυγές πόνου των εχθρών σας (αλλά δυστυχώς και τις δικές σας!) Σε γενικές γραμμές, πρόκειται ένα καλό παιχνίδι, με ενδιαφέρον σενάριο και πλοκή, που θα σας κρατήσει αρκετές ώρες μπροστά στον υπολογιστή σας.

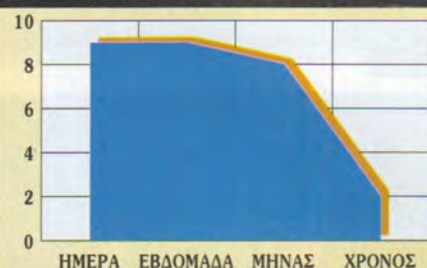
• Του Δημήτρη Ζούλια.

Ομορφα σχεδιασμένα, σωστή η επιλογή χρωμάτων.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
Απλός. Θα έπρεπε να προσεχτεί περισσότερο.	
ΗΧΟΣ	79%
Το 20% αφαιρείται από την έλλειψη κινήσεων.	
GAMEPLAY	80%
Ενα ευχάριστο παιχνίδι, χωρίς όμως να προσφέρει τίποτα ιδιαίτερο.	
ΓΕΝΙΚΑ	82%

SOFTWARE REVIEW

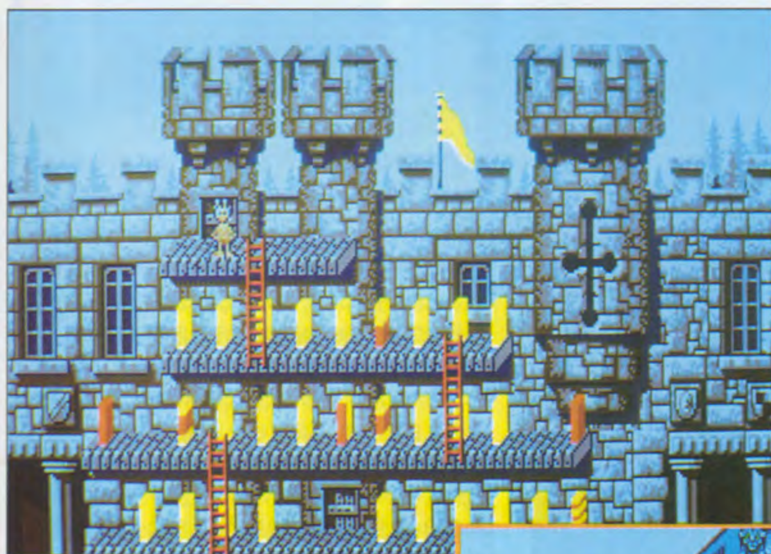
PUSH OVER

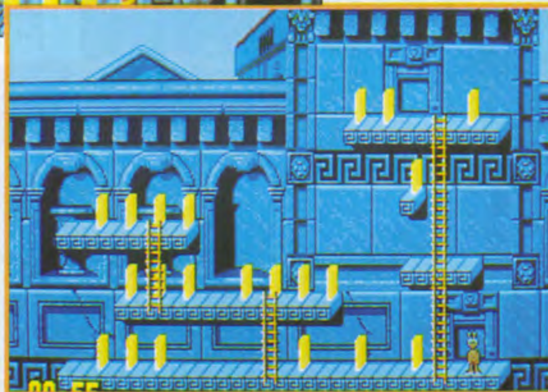
ΕΙΔΟΣ	PUZZLE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN



Ενα παιχνίδι κατάλληλο για έξυπνους χρήστες.

IBM compatible, AMIGA, ATARI ST





Αλήθεια, θυμάστε εκείνο το παιχνίδι που είχε κυκλοφορήσει πριν από κάποια χρόνια στη χώρα μας και είχε εντυπωσιάσει μικρούς και μεγάλους; Μιλάμε, βέβαια, για το Super Domino. Το παιχνίδι όπου τοποθετούσαμε τουβλάκια στη σειρά και σπρώχνοντας το πρώτο έπεφταν και τα υπόλοιπα, το ένα μετά το άλλο. Το παιχνίδι αυτό επιστρέφει, και μάλιστα, αυτή τη φορά, ανανεωμένο σε computer game. Το Push Over είναι κατασκευασμένο από την Ocean και η βασική του ιδέα στηρίζεται σ' αυτή του Super Domino, με αρκετές όμως παραλλαγές. Στο παιχνίδι παίζετε το ρόλο ενός μυρμηγκιού, που θα πρέπει να περάσει 100 επίπεδα για να καταφέρει να δώσει στο φίλο του, Colin Curly, τα χαμένα του Quavers. Στα 100 διαφορετικά επίπεδα, θα πρέπει να τοποθετήσετε κατάλληλα τα domino, έτσι ώστε να πέσουν όλα με τη σειρά και τελευταίο αυτό με τις τρεις ρίγες. Τα πράγματα όμως δεν είναι και τόσο εύκολα όσο ακούγονται, αφού τα επίπεδα γίνονται όλο και πιο δύσκολα και ο χρόνος είναι περιορισμένος. Ολα τα επίπεδα, εκτός από τα πρώτα, διαθέτουν περισσότερες από μια γραμμές με τουβλάκια. Για το λόγο αυτό, τα domino - ανάλογα με το χρώμα που έχουν - διαθέτουν και κάποια επιπλέον δυνατότητα. Ετσι, έχουμε τα απλά domino (κίτρινα), αυτά που δημιουργούν γέφυρα (κόκκινη λεπτή ρίγα στη μέση), τα στοπ, τα οποία δεν πέφτουν (κόκκινα), αυτά που, όταν πέσουν στο έδαφος, εξαφανίζονται (δύο οριζόντιες ρίγες), τους δυναμίτες, που ανοίγουν τρύπα στο επίπεδο (μια κάθετη ρίγα στην άκρη), τα τουβλάκια-καθυστερήσεις που, όταν τα χτυπάς, πέφτουν μετά από κάποια δευτερόλεπτα (διαγώνια μισό κόκκινο, μισό κίτρινο), τα Tumbler, τα οποία προχωρούν συνέχεια, ώσπου να πέσουν σε κάποιο πεσμένο domino (χοντρή κόκκινη ρίγα στη μέση) και τα domino, τα οποία, όταν τα χτυπάς, ανεβαίνουν προς τα επάνω και χτυπούν, ανάλογα με τη φόρα με την οποία τα χτυπήσατε (κάθετη ρίγα στη μέση). Τέλος, υπάρχουν τα Splitter, τα οποία, όταν πέσει πάνω τους ένα domino, χωρίζονται στη μέση και γίνονται Tumbler (μισό κόκκινο, μισό κίτρινο) και το Triggert, το οποίο πρέπει να πέσει τελευταίο (τρεις οριζόντιες ρίγες).

Από όλα αυτά τα domino και τις δυνατότητές τους, καταλαβαίνετε πολύ καλά ότι το Push Over δεν είναι ένα απλό και εύκολο Super Domino. Είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να σας κάνει τη ζωή δύσκολη. Τα γραφικά του παιχνιδιού σε VGA mode είναι εκπληκτικά, όμορφα και καλοσχεδιασμένα, ενώ συμπαθητικά είναι και σε EGA mode. Ο ήχος σε AdLib είναι ικανοποιητικός και σε καμιά περίπτωση δεν γίνεται κουραστικός ή εκνευριστικός.

Το Push Over είναι ένα εθιστικότατο και ευχάριστο παιχνίδι σκέψης, με το οποίο μπορείτε να διασκεδάσετε. Τέτοια έξυπνα παιχνίδια - που δεν κυκλοφορούν συχνά - δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή σας. Αγοράστε το, σήμερα κιόλας.

• Θοδωρής Ραφτόπουλος

Ενα από τα πιο όμορφα παιχνίδια σκέψης που έχουμε δει.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	87%
Τα γραφικά του είναι πολύ όμορφα, με εντυπωσιακές οθόνες και χρωματισμούς.	
ΗΧΟΣ	80%
Συμπαθητικός ήχος, ιδιαίτερα αν το μηχάνημά σας διαθέτει κάποια μουσική κάρτα.	
GAMEPLAY	90%
Συνδυάζει εκπληκτικά τη σκέψη με το γρήγορο gameplay.	
ΓΕΝΙΚΑ	92%

REVIEW

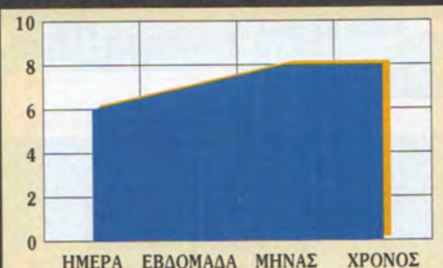
SOFTWARE

Welcome to MEGATRAVELLER 2

AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	R.P.G.
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE





Μια καλή αρχή γι α τα R>P.G.

Καθώς ξεκουραζόσασταν στην αναπαυτική πολυθρόνα σας, βλέποντας την αγαπημένη σας σειρά (Star wars, επεισόδιο 95687), ξαφνικά ένα έκτακτο δελτίο ειδήσεων έρχεται να ταράξει την ηρεμία σας. Κατά τη διάρκεια μίας ξενάγησης, σε ένα από τα πολλά αρχαιολογικά μνημεία του πλανήτη Rhylanor, συνέβη κάτι πολύ παράξενο.

Πρώτα άρχισε να τρέμει η γη και ύστερα άνοιξε, με μαγικό τρόπο, η πόρτα του πρόσφατα ανακαλυφθέντος ναού. Ο τολμηρός ξεναγός, προσπαθώντας να σώσει τους ανυπεράσπιστους τουρίστες, ρίχνεται μέσα στο ναό, όπου βλέπει με μεγάλη απορία, τα αρχαία μηχανήματα να λειτουργούν!

Το μυστικό τους δεν είχαν μπορέσει ούτε οι μεγαλύτεροι αρχαιολόγοι του γαλαξία να το βρουν.

Ολες οι ομάδες πέθαιναν υπό μυστηριώδεις συνθήκες.

Μη μπορώντας να κάνει τίποτα ο ξεναγός, για να αποτρέψει το μεγάλο κακό, βγαίνει τρέχοντας από το ναό. Οταν ξεναγός και τουρίστες βρίσκονταν σε απόσταση ασφαλείας από το ναό, ένα ροζ υγρό άρχισε να βγαίνει από το ναό με μεγάλη ταχύτητα. Εκεί η εικόνα της ολογραφικής τηλεόρασης μαύρισε και εμφανίστηκε ένα μήνυμα: Ζητούνται επειγόντως adventurers για να αναλάβουν τη σωτηρία του Rhylanor.



Πληροφορίες στον καθηγητή Traw Beckett. Νιώθετε το αίμα σας να βράζει, καθώς θυμάστε ένα χρόνο πριν, την επιτυχία σας εναντίον του τρομερού προδότη Konrad Kiefer και αποφασίζετε να αναλάβετε την αποστολή.

Πρέπει να ανακαλύψετε τα μυστικά του αρχαίου πολιτισμού, ώστε να βρείτε το μυστικό της τρομερής μηχανής, που βυθίζει τον πλανήτη στο ροζ καταστρεπτικό υγρό.

Κάπως έτσι έχει η υπόθεση του Megatraveller 2, ενός role playing που ξεπήδησε από το χαρτί και το μολύβι στις οθόνες των υπολογιστών σας.

Το επιτραπέζιο παιχνίδι, το Traveller, είχε γνωρίσει στο εξωτερικό την ίδια επιτυχία με τα Dragonlance της TSR που μετέφερε στους υπολογιστές μας η SSI.

Η Empire έκανε καλή δουλειά στη μεταφορά και ειδικά στο σύστημα με το οποίο δημιουργείτε τους χαρακτήρες σας.

Πραγματικά το character generation system είναι μοναδικό. Μπορείτε να ελέγξετε το χαρακτήρα σας από την εισαγωγή του σε κάποιο κολέγιο ή στις ένοπλες δυνάμεις, μέχρι τα 65 του.

Εσείς ορίζετε τις ικανότητές του, την προσωπικότητά του και τη συμπεριφορά του, στις διάφορες καταστάσεις, τις οποίες σας επιφυλάσσει το παιχνίδι.

Χρειάζεται πολλή σκέψη στο character generation, για να μπορέσετε να δημιουργήσετε σωστούς και χρήσιμους χαρακτήρες.

Στο κυρίως μέρος της οθόνης διαδραματίζε-







ται το παιχνίδι, δηλαδή οι μάχες, η εξερεύνηση στην επιφάνεια των πλανητών, αλλά και οι διαστημικές μάχες, καθώς και το character interaction, η συναναστροφή σας δηλαδή με άλλους χαρακτήρες.

Στο επάνω μέρος της οθόνης βρίσκονται τα icons των γενναίων σας, στα οποία κάνοντας click βλέπετε όλες τις πληροφορίες που τους αφορούν.

Επίσης, στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν οι εντολές που αφορούν το παιχνίδι, οι οποίες είναι διαφορετικές κάθε φορά, ανάλογα με το πού βρίσκονται οι χαρακτήρες σας (π.χ. trade, buy, sell στο εμπόριο).

Από γραφικά και ήχο μην περιμένετε πολλά, καθώς η Empire βασίζει την εθιστικότητα στο παιχνίδι, στο gameplay του και την πλοκή του, όπου, πραγματικά, τα καταφέρνει θαυμάσια.

Αυτό που μου έκανε εντύπωση είναι το μέγεθος του παιχνιδιού. 56 πλανήτες σας περιμένουν, με μπόλικες τοποθεσίες ο καθένας. 25 όπλα λέιζερ καθώς και 19 είδη λεπίδων και 15 είδη στολών μάχης.Τεράστιο! Αν είστε fan των role playing, αγοράστε το ανεπιφύλακτα. Αν μόλις τώρα αρχίζετε το RPGing είναι μία καλή αρχή.

• του Δημήτρη Ζούλια



ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Προσωπικά δεν είμαι fan των R.P.G., αλλά το συγκεκριμένο είχε αυτό το κάτι που μου κέντρισε την περιέργεια. Είναι σίγουρα εθιστικότατο, αλλά μέχρι να φορτώσει...!

Κώστας Παπαδάκης

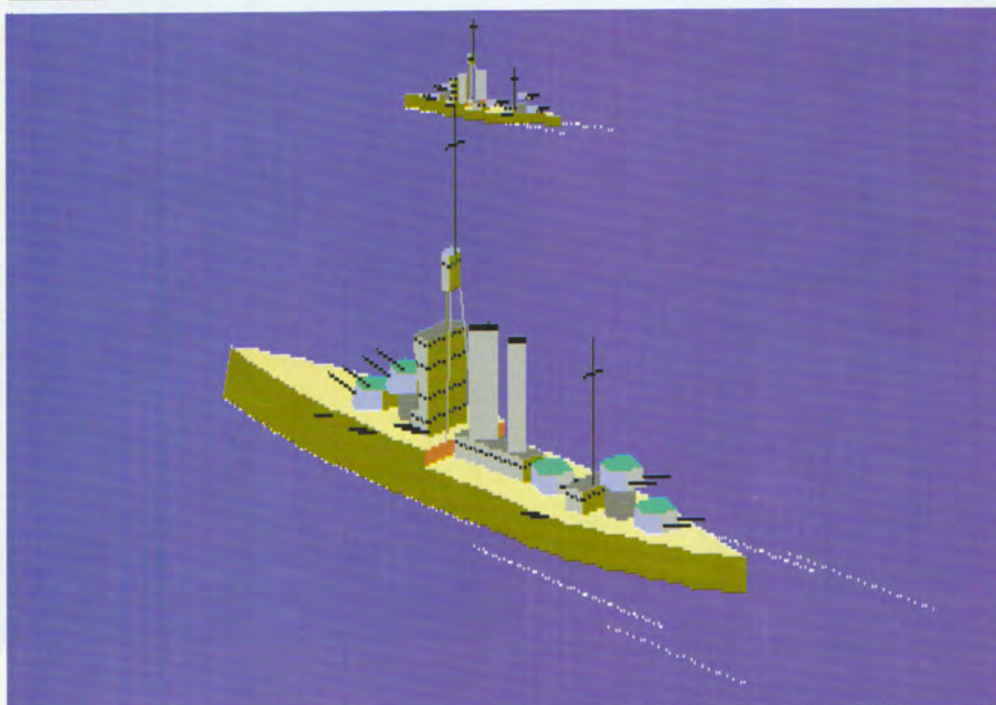
Λιτά αλλά ευδιάκριτα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Θα έπρεπε να είναι πιο προσεγμένος.	ΗΧΟΣ	70%
Ωραίο σενάριο, εύκολος χειρισμός.	GAMEPLAY	90%
Ένα "must".	ΓΕΝΙΚΑ	88%

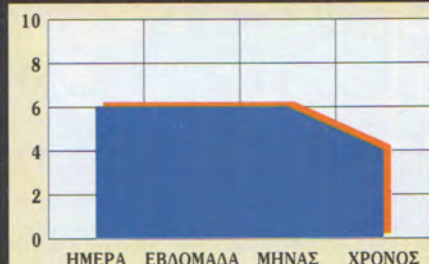
SOFTWARE REVIEW

DREADNOUGHTS

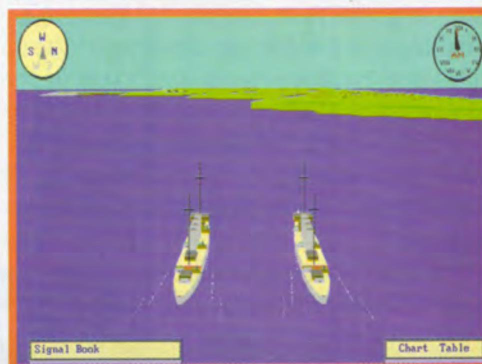
ΕΙΔΟΣ	SIMULATOR
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TURGAN RESEARCH SYSTEMS LTD.

AMIGA, ATARI ST, IBM PC





Το πιο εντυπωσιακά στοιχεία του Dreadnoughts είναι τα 8 διαφορετικά σενάρια που διαθέτει και η ιστορική τεκμηρίωση των στοιχείων του μάνιουαλ.

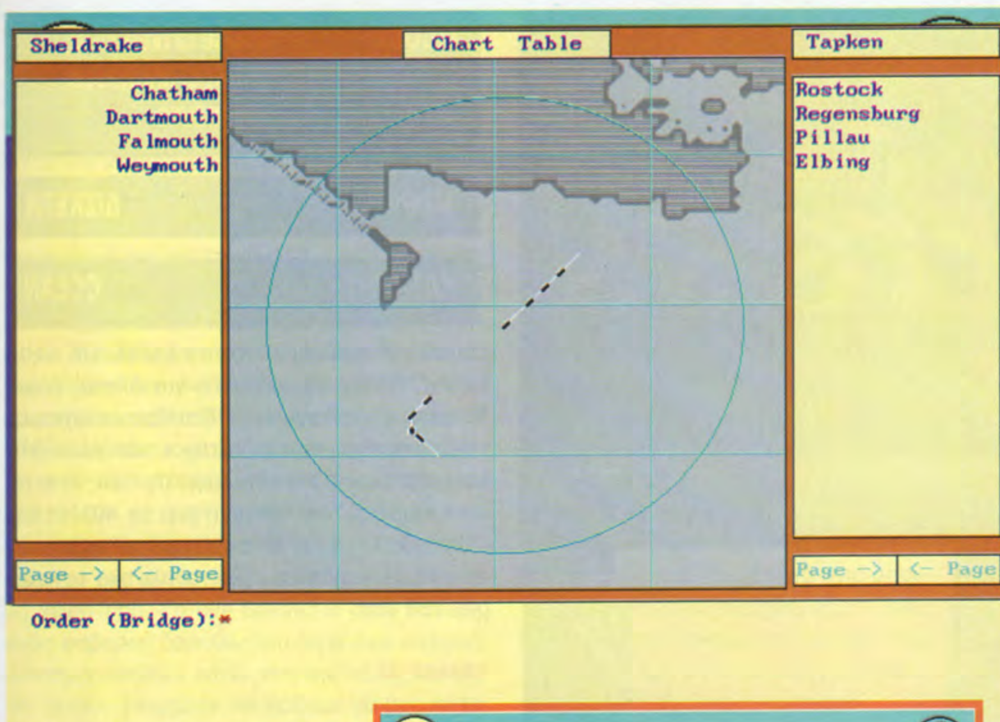


Εδώ και καιρό οι περισσότεροι χρήστες έχουν βαρεθεί πια τα "Χαζά" Arcade και αρκετοί από αυτούς έχουν στραφεί σε δύο μεγάλες κατηγορίες που μέρα με τη μέρα κερδίζουν όλο και περισσότερους χρήστες. Η πρώτη κατηγορία είναι τα Adventure Games και η δεύτερη τα Simulator Games.

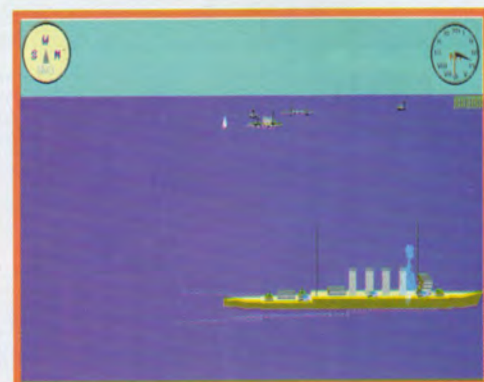
Για την πρώτη κατηγορία δεν χρειάζεται να πούμε και πολλά πράγματα. Η δεύτερη κατηγορία όμως έχει καταφέρει μέσα σε ένα σχετικά μικρό χρονικό διάστημα να κερδίσει τόσους χρήστες-φίλους που την κάνουν μια από τις μεγαλύτερες. Ετσι, οι περισσότερες εταιρίες έχουν κατασκευάσει για ευνόητους λόγους κάποιον εξομοιωτή. Σήμερα, το παιχνίδι που θα σας παρουσιάσουμε ανήκει σε αυτή τη μεγάλη κατηγορία και εξομοιώνει μάχες με πολεμικά πλοία (εξομοιωτής μίας προς μίας κίνησης, δηλ. μια κίνηση εσείς μια ο εχθρός). Το όνομά του είναι "DREADNOUGHTS" και είναι κατασκευασμένο από μια άγνωστη ως τώρα εταιρία.

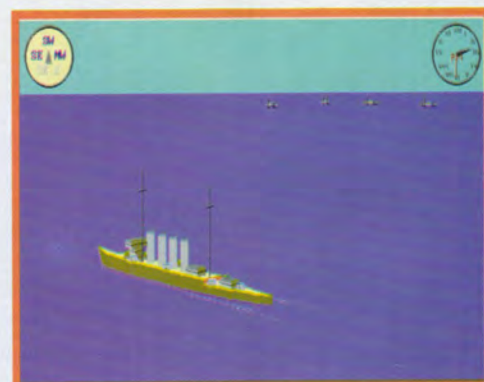
Οταν έφτασε το κουτί στα χέρια μας, ομολογώ ότι δεν εντυπωσιαστήκαμε και τόσο. Το κουτί του Dreadnoughts έχει μέγεθος λίγο μεγαλύτερο από το μέγεθος μιας δισκέτας 5.25" και σε καμιά πλευρά του δεν υπάρχουν κάποιες εικόνες μέσα από το παιχνίδι. Μέσα του θα βρείτε αρκετά στριμωγμένους δύο τεράστιους χάρτες, το μάνιουαλ, ένα βοηθητικό μάνιουαλ για το χειρισμό, τη βασική δισκέτα 5.25" του παιχνιδιού και μια 3.5" με έξτρα σενάρια.

Αφού φορτώσουμε το παιχνίδι (η εγκατάσταση στο σκληρό δεν είναι υποχρεωτική) μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα παίξουμε στο στάνταρ παιχνίδι ή θα φορτώσουμε κάποιο σενάριο. Η βασική δισκέτα περιέχει συνολικά τέσσερα ολοκληρωμένα σενάρια με τις μάχες: Battles of Coronel (1914), Battles of Falklands (1914), Battles of Dogger Bank (1915), Battles of Jutland (1916), ενώ η δισκέτα "Bismarck" (3.5") άλλα τέσσερα έξτρα σενάρια με τις μάχες: Battles of the River Plate (1939), Battles with the Bismarck (1941), Battles of Java Sea (1942), Battles of North Cape (1943). Οπως βλέπετε, το παιχνίδι διαθέτει ένα πλήθος από γνωστές μάχες και μπορεί να χαρίσει στον χρήστη μια μεγάλη ποικιλία. Αφού επιλέξουμε το σενάριο, θα πρέπει να επιλέξουμε ποια πλευρά θέλουμε και ποιος θα είναι ο αντίπαλός μας (υπολογιστής ή άλλος χρήστης). Ενδιαφέρον παρουσιάζει αν επιλέξουμε να παίξουμε με κάποιον φίλο μας ή αν παρακολουθήσουμε ένα παιχνίδι μεταξύ υπολογιστή και υπολογιστή. Από τη στιγμή που θα περάσουμε τις πρώτες ερωτήσεις είμαστε μέσα στο παιχνίδι. Η οθόνη του παιχνιδιού είναι χωρισμένη βασικά σε δύο κομμάτια. Στο πρώτο και στο μεγαλύτερο, όπου εξελίσσεται όλη η δράση, και στο δεύτερο όπου εμφανίζονται οι εντολές. Το σύστημα χειρισμού είναι αρκετά δύσκολο και κουραστικό. Βασικά υπάρχουν δύο επιλογές στην οθόνη, αυτή των εντολών "Signal Book Menu" και αυτή του χάρτη "Chart Table", στον οποίο εμφανίζεται η τοποθεσία και τα πλοία που παίρνουν









μέρος στη μάχη, τις οποίες εμφανίζουμε, κάνοντας κλικ με το ποντίκι. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι ο χειρισμός του προγράμματος γίνεται μόνο με ποντίκι. Μέσα στην επιλογή "Signal Book" υπάρχουν όλες οι εντολές που αφορούν τη μάχη και το πλοίο μας καθώς και των συμμαχικών πλοίων. Οι εντολές που αφορούν το χειρισμό είναι πάνω από 40 διαφορετικές εντολές.

Για να καταλάβετε πόσο κουραστικός και δύσκολος είναι ο χειρισμός, σας περιγράφω ποια είναι η διαδικασία για να πυροβολήσουμε 4 εχθρικά σκάφη. Αρχικά κάνουμε κλικ στο "Signal Book", επιλέγουμε την εντολή "Flag Ship", κάνουμε κλικ στο "Page F'wd", επιλέγουμε το "Fire at the", επιλέγουμε το όνομα του εχθρικού πλοίου και, τέλος, κάνουμε "Send". Ολη αυτή τη διαδικασία πολλαπλασιάστε την επί 4 φορές και αμέσως θα καταλάβετε τι εννοώ.

Τα γραφικά της περιπέτειας είναι συμπαθητικά. Η ανάλυση είναι 640x480 με 16 χρώματα. Οι περισσότερες οθόνες δεν είναι καθόλου εντυπωσιακές και δεν διαθέτουν κάποια στοιχεία με τα οποία θα μπορούσε να αυξηθεί ο εθισμός του παίκτη. Αυτό που μας έκανε φοβερή εντύπωση ήταν ότι κάθε φορά που δίναμε εντολή στο πλοίο μας να προχωρήσει, αντί να δούμε την κίνηση του πλοίου, βλέπαμε να σχεδιάζεται εκείνη την ώρα η οθόνη (βλ. παλιά Adventures)! Αυτό βέβαια είναι απαράδεκτο για παιχνίδι που κυκλοφορεί το '92 που υποτίθεται πρώτον ότι τα παιχνίδια διαθέτουν κάποια υψηλά τεχνικά χαρακτηριστικά και δεύτερον ότι έρχεται να ανταγωνιστεί δεκάδες παρόμοια άλλα.

Ο ήχος του παιχνιδιού για όσους διαθέτουν κάποια μουσική κάρτα εκτός από τη Sound Blaster και τη Sound Blaster Pro είναι ανύπαρκτος. Δεν πιστεύω ότι στο εξωτερικό είναι τόσοι οι χρήστες που διαθέτουν αυτές τις δύο κάρτες, ώστε ένα παιχνίδι να κυκλοφορεί με ήχο μόνο γι' αυτές.

Το Dreadnoughts είναι ένας εξομοιωτής μάχης πλοίων που με τα χαρακτηριστικά που διαθέτει δεν μπορεί να ανταγωνιστεί άλλα καλύτερα-σύγχρονα παιχνίδια. Τα θετικά στοιχεία που έχει να μας προσφέρει είναι πολλά σενάρια και ένα όμορφο ιστορικά τεκμηριωμένο μάνιουαλ. Κατάλληλο μόνο για τους φανατικούς φίλους του είδους.

• Θοδωρής Ραφτόπουλος


Συμπαθητικά γραφικά ανάλυσης 640x480 με 16 χρώματα. Φτωχά χρώματα καθόλου εντυπωσιακές οθόνες.

ΓΡΑΦΙΚΑ 65%


Είναι πάρα πολύ τολμηρό να υπάρχει ήχος μόνο γι' αυτούς που διαθέτουν Sound Blaster ή Sound Blaster Pro. Αλήθεια πόσοι χρήστες διαθέτουν αυτή τη μουσική κάρτα;

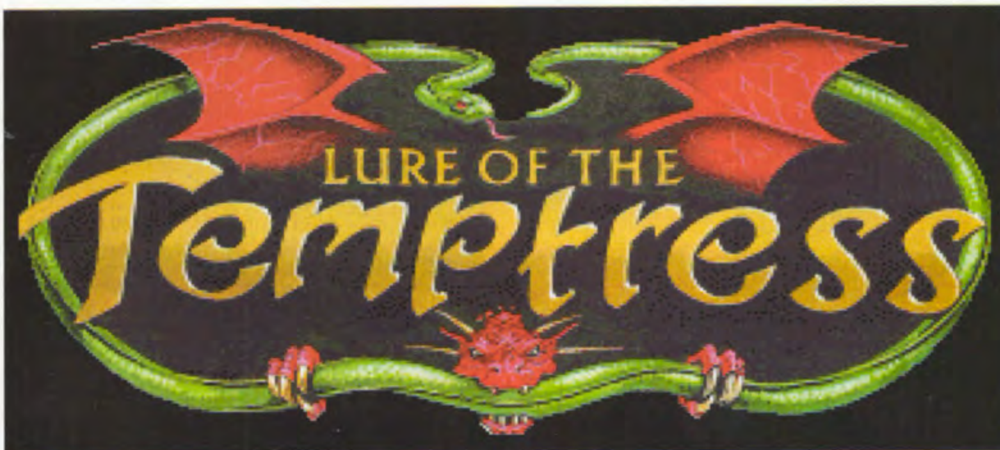
ΗΧΟΣ 60%


Ισως διαθέτει ένα από τα πιο δύσκολα και πιο περίεργα συστήματα χειρισμού με σχεδόν καθόλου ίχνος φιλικότητας.

GAMEPLAY 67%

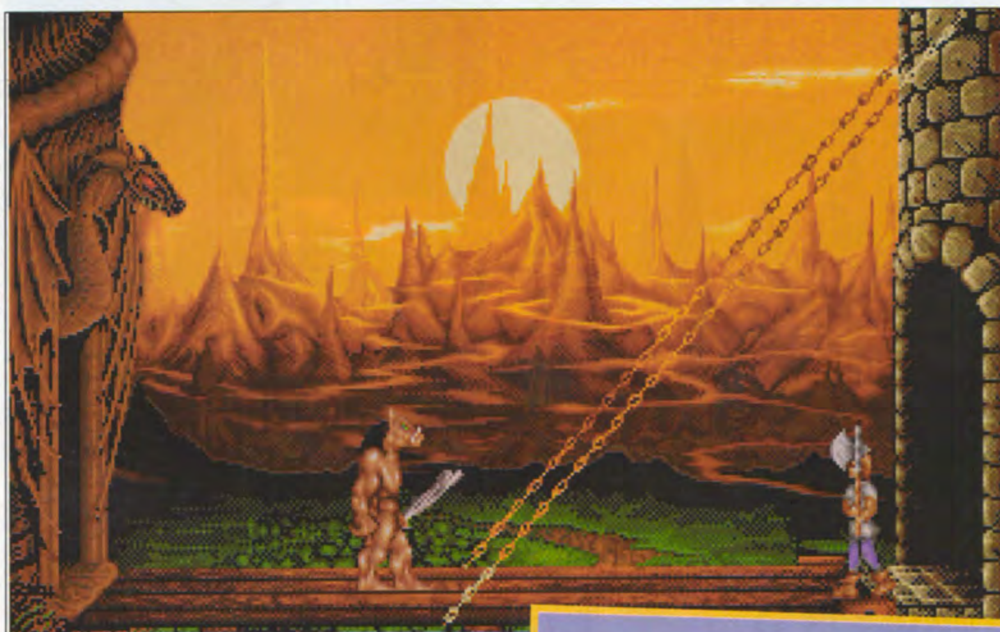

Παιχνίδι με αρκετά σενάρια αλλά με περιβάλλον χαμηλού εθισμού. Κατάλληλο μόνο για τους φανατικούς του είδους.

ΓΕΝΙΚΑ 70%



AMIGA, IBM, IBM compatible, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	Mouse driven, 3-D graphic, animated adventure
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN





Ηταν καιρός να δούμε να εμφανίζονται νέες εταιρίες παραγωγής στο προσκήνιο. Οι άνθρωποι της Revolution Software δεν μας έδωσαν όμως απλά ένα ακόμη adventure. Μας έδωσαν ένα ολότελα διαφορετικό, απ' ό,τι ξέραμε μέχρι τώρα, adventure, το οποίο στηρίζεται σχεδόν καθ' ολοκληρίαν στην επικοινωνία των διάφορων χαρακτήρων. Ναι, το LURE OF THE TEMPTRESS μας δίνει το πιο εντυπωσιακό σύστημα επικοινωνίας που έχει εμφανιστεί ως τώρα, διαποτισμένο με ένα χιούμορ που σίγουρα θα σας ξετρελάνει.

Είχα πρωτογράψει γι' αυτό ήδη στο τεύχος No 83, του περσινού Δεκεμβρίου! Τότε έγραφα βέβαια ότι θα κυκλοφορούσε από τη Mirrorsoft. Και έτσι ήταν να γίνει. Αλλά μετά το θάνατο του Maxwell και το κλείσιμο της Mirrorsoft, οι δημιουργοί του συμφώνησαν να το κυκλοφορήσουν με τη Virgin. Ετσι καθυστέρησε λίγο η κυκλοφορία του, αλλά αυτό έχει μικρή σημασία πια. Το σημαντικό είναι ότι επιτέλους κυκλοφόρησε το LURE OF THE TEMPTRESS και μάλιστα για όλους τους 16μπιτους υπολογιστές. Ιδιαίτερα ευτυχισμένοι πρέπει να είναι οι κάτοχοι των Atari ST, που βλέπουν στον υπολογιστή τους έπειτα από καιρό - τελευταίο ήταν το MONKEY ISLAND 1 - ένα πραγματικά εξαιρετικό adventure. Ας δούμε όμως αναλυτικά την περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Παίρνεις το ρόλο του Diermot. Παλιά ζούσες αμέριμνος στο χωριό σου, όταν ο βασιλιάς της περιοχής, μαζί με τους άνδρες του, ήρθαν στα μέρη σας για κυνήγι. Κατά λάθος, βρέθηκες ανάμεσα στους άντρες του βασιλιά, καθώς αυτοί έφευγαν για να πάνε σε μια γειτονική πόλη, την Turnvale. Ενας αγγελιοφόρος είχε ειδοποιήσει το βασιλιά ότι κάτι δεν πάει καλά εκεί και αυτός ήταν υποχρεωμένος να πάει να δει και να επιβάλει την "τάξη", αν αυτό ήταν απαραίτητο. Λίγο έξω όμως από την πόλη, οι δυνάμεις του βασιλιά, και ανάμεσά τους και εσύ, βρέθηκαν αντιμέτωποι με ένα φοβερό στρατό. Η Selena, μια νεαρά μάγισσα, έχοντας υπό την πλήρη επιρροή της μια πολεμοχαρή, μη ανθρώπινη και παντοδύναμη φυλή, τους φοβερούς Skorls, κυριάρχησε στην περιοχή. Η νίκη των Skorls πάνω στις δυνάμεις του βασιλιά ήταν εύκολη, ανίκητοι καθώς ήταν. Εσύ έπεσες αναίσθητος στη μάχη και όταν συνήλθες, βρέθηκες κλεισμένος σ' ένα σκοτεινό μπουντρούμι, στις φυλακές της πόλης. Σκοπός σου να δραπετεύσεις και να πάρεις εκδίκηση! Μπορεί να ακούγεται σαν κάτι το απλό, αλλά πιστέψτε με είναι πολύ πολύ δύσκολο.

Στην περιοχή αυτή, πριν από χιλιάδες χρόνια, κυριαρχούσε ένας φοβερός δαίμονας. Πολύ αργότερα εμφανίστηκαν οι άνθρωποι

και άρχισαν να κτίζουν στην περιοχή. Ο δαίμονας αυτός, για να επιζήσει, σε κάθε γενιά κυριαρχούσε και σε έναν άνθρωπο. Πολύ αργότερα, ένας μεγάλος μάγος, ο Gethryn, κατόρθωσε να νικήσει το δαίμονα και να τον εξοντώσει. Οι προσπάθειες όμως της Selena να γίνει μεγάλη και τρανή είχαν αποτέλεσμα τη συνάντησή της με το κακό. Και ακριβώς αυτή η συνάντηση ξαναξύπνησε από τα βάθη των αιώνων το φοβερό δαίμονα, ο οποίος αυτή τη φορά κυριάρχησε πάνω στη Selena. Μέσω της Selena λοιπόν, ελέγχει τη φυλή των ανθρωποφάγων Skorls. Ο μόνος τρόπος για να νικηθεί η Selena και μαζί και το φοβερό δαιμόνιο που την ελέγχει, είναι να βρεις το περιβόητο eye of Gethryn. Μ' αυτό μπορείς να τους εξοντώσεις. Πρόσεχε όμως. Οποιος κοιτάξει το eye αυτό, πεθαίνει ακαριαία! Και ακόμη χειρότερα. Το eye βρίσκεται στην κατοχή ενός φοβερού δράκου, που ζει σ' ένα υπόγειο σύστημα σπηλιών κάτω από την πόλη. Κανείς απ' όσους τόλμησαν να ψάξουν να βρουν το δράκο δεν γύρισε πίσω. Σχεδόν κανείς, γιατί ένας άλλος ατρόμητος πολεμιστής, ο Ultar, τα κατάφερε και η βοήθειά του θα αποδειχτεί καθοριστική, αν θέλεις να νικήσεις σ' αυτόν τον άνισο αγώνα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι πρωτότυπα και πολύ καλά. Το εισαγωγικό κομμάτι είναι πανέμορφο και θυμίζει έντονα επική ταινία, φέρνοντας στο νου εικόνες από την Καγκεμούσα του Κουροσάβα. Οι εικόνες της φυλακής αναδεικνύουν το καταθλιπτικό τού μέρους. Οι εικόνες της πόλης είναι πανέμορφες μερικές, δε, είναι πραγματικά αριστουργήματα. Οι εικόνες στις οποίες το Skorl σε μεταφέρει μέσα σ' ένα βαρέλι και σε πηγαίνει στο κελάρι του κάστρου είναι εκπληκτικές. Ομορφα σχέδια, πανέμορφοι χρωματισμοί.

Η μουσική είναι ρεαλιστική, από τις σπάνιες φορές ίσως. Τι εννοώ μ' αυτό; Οταν τριγυρνάς σε χώρους, δεν έχει μουσική. Οι εταιρίες το έχουν παρακάνει. Πώς είναι δυνατόν, σαν αίσθηση πραγματικότητας, όπου και να πηγαίνεις να ακούς μουσική; Αντί η μουσική να αναδεικνύει τα επί μέρους στοιχεία μιας περιπέτειας, έχει γίνει, από τις εταιρίες παραγωγής, ένα αυτόνομο στοιχείο. Πιστεύω όμως ότι είναι πολύ μεγάλο λάθος. Ετσι εδώ, μουσική υπάρχει στο εισαγωγικό κομμάτι και σ' αυτό που σε μεταφέρουν μέσα στο κάστρο των Skorls και της Selena. Και είναι μια μουσική μεγαλόπρεπη, θριαμβευτική, επική, πανέμορφη. Υπάρχει και σε μερικά άλλα σημεία, αλλά είναι διακοσμητική. Το κύριο πάντως μουσικό μοτίβο, ένα επικό εμβατήριο, είναι φοβερό. Σε ξεσηκώνει, λες και είναι ώρα εξέγερσης. Στην περιπέτεια κυριαρχούν τα διάφορα ηχητικά εφέ, όπως περπατήματα, το τρέξιμο νερού, το άνοιγμα ή κλείσιμο μιας πόρτας κλπ. Και εδώ όμως η αίσθηση της πραγματικότητας είναι φοβερή. Ετσι π.χ. το αμόνι του σιδερά, λόγω της πραγματικής έντασης του ήχου, ακούγεται δύο οθόνες γύρω γύρω από το σιδηρουργείο. Εξυπνο και φοβερό συνάμα. Ο χειρισμός του, μέσω ενός καινούριου user-interface που ονομάζεται "Virtual Theatre", είναι πανεύκολος, όμορφος,





Οι δύο ταβέρνες-καπηλιά της πόλης.



Αλλαγμένος σε Selena, ελευθερώνεις τον Goewin.



Μια από τις πλατείες του χωριού.

Ενα μικρό δείγμα των εντολών που σχηματί-ζεις.



Το να κρυφοκοιτάς από τα παράθυρα θα σου φανεί χρήσιμο, κοντά στο τέλος.



φιλικότατος προς το χρήστη.

Κατ' αρχάς, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, όταν ο κέρσορας δεν δείχνει τίποτα, εμφανίζεται ένα μενού που περιέχει τις εντολές DRINK, EXAMINE, LOOK, STATUS. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse ενεργοποιείς κάποια απ' αυτές. Το DRINK είναι για να πιεις κάτι που κουβαλάς, το EXAMINE για να εξετάσεις ένα αντικείμενο από το inventory, το LOOK δίνει μια περιγραφή της τοποθεσίας όπου βρίσκεσαι κάθε φορά και το STATUS δείχνει την ονομασία της τοποθεσίας όπου είσαι, τα αντικείμενα που κουβαλάς και πόσα νομίσματα έχεις. Με το αριστερό πλήκτρο κινείς τον ήρωα, τον Diermot. Οταν ο κέρσορας αλλάζει σ' ένα βέλος κατεύθυνσης, υπάρχει έξοδος από την οθόνη. Οταν ο κέρσορας είναι σ' ένα αντικείμενο ή πρόσωπο που το πρόγραμμα αναγνωρίζει, τότε αυτός γίνεται ένας μικρός σταυρός. Σ' αυτό το σημείο, πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse, έχουμε την εντολή LOOK AT π.χ. LOOK AT KNIFE ή LOOK AT MALLIN. Με το δεξί πλήκτρο του mouse (αντί για το αριστερό) ενεργοποιούμε ένα πάνελ με έτοιμες εντολές.

Αν ο κέρσορας είναι σε πρόσωπο, θα εμφανιστούν οι εντολές ASK, BRIBE, GIVE, TALK TO ή και TELL, αν αυτό το πρόσωπο δέχεται οδηγίες.

Αν είναι αντικείμενο, θα εμφανιστούν ορισμένα ρήματα, ανάλογα με τη χρήση που το αντικείμενο αυτό δέχεται, π.χ. αν είναι δαδί, GET ή USE, αν είναι πόρτα, CLOSE, LOCK, OPEN, UNLOCK κλπ. Με το αριστερό πλήκτρο διαλέγουμε ποια εντολή θέλουμε, π.χ. GET KNIFE κλπ.

Οταν έχει εμφανιστεί το πάνελ αυτό, με το δεξί πλήκτρο ακυρώνουμε μια εντολή κάθε φορά. Σημαντικό αυτό, αν θέλετε να αλλάξετε εντολή. Με το TELL, όταν το δέχεται ένας χαρακτήρας, μπορείτε να σχηματίσετε περίπλοκες εντολές, όπως: TELL RATPOUCH TO UNLOCK THE DOOR AND THEN OPEN DOOR AND THEN GO TO THE MAGPIE TAVERN κλπ. Αν θέλετε να τελειώσετε την εντολή, επιλέγετε το FINISH.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζεται η menu bar. Με το αριστερό ή δεξί πλήκτρο εμφανίζονται οι επιλογές: INFO: CREDITS, FILE με τα RESTART, SAVE, RESTORE και HELP με τα QUIT, SLOW/FAST TEXT, SOUND ON/OFF.

Ορισμένες διαφορές στις εκδόσεις. Στους IBM συμβατούς μπορείς να γράψεις το όνομα μιας σωσμένης θέσης (14 συνολικά), στον Atari ST όχι (9 συνολικά).

Στους IBM συμβατούς, για να "περνάς" τις ομιλίες, πάτα τον κέρσορα όταν αυτός φαίνεται σαν ένα "κόμμα" πάνω στο πλαίσιο των διαλόγων.

Στον Atari ST, πατάς τον κέρσορα - σταυρό πάνω στο όνομα του χαρακτήρα, στο πλαίσιο των διαλόγων για να προχωρήσουν πιο γρήγορα αυτοί!

Πάντως, έπειτα από λίγο όλα θα σας φαίνονται σαν ένα ευχάριστο παιχνίδι.

10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΜΟΥΣΙΚΗ
ΧΙΟΥΜΟΡ
ΔΡΑΣΗ
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

IBM συμβατοί: Παίζεται και από δισκέτες, γίνεται και install στο σκληρό που καταλαμβάνει 2,8 MB. Στην έκδοση που είδα οι δύο πρώτες δισκέτες περιλαμβάνουν την έκδοση για VGA και οι δύο τελευταίες την έκδοση για EGA. Απαιτούνται όμως drives 1.2 ή 1.44 και υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής.

ATARI ST και AMIGA: Η έκδοση περιλαμβάνει τέσσερις δισκέτες, ενώ απαιτεί και ειδική δισκέτα για τα saves, την ποία φορμάρει το πρόγραμμα.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εκπληκτική, λόγω κυρίως των φανταστικών διαλόγων που έχει και του θαυμάσιου χιούμορ που αυτοί περιέχουν. Καθίστε ακίνητοι σε μία από τις ταβέρνες και παρακολουθήστε τις συζητήσεις για να καταλάβετε τι εννοούμε.

Η δράση του είναι έξυπνα κατανεμημένη και βασίζεται κυρίως στην ικανότητά σας να παίρνετε τις σωστές πληροφορίες για κάτι που θέλετε, ρωτώντας τους χαρακτήρες που συναντάτε. Τα πάντα λειτουργούν άψογα, έτσι δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα εδώ. Απλώς ρωτάτε και μιλάτε μ' όλους τους χαρακτήρες. Προσέξτε όμως, γιατί ορισμένοι γρίφοι λύνονται μόνο με τη συνδυασμένη δράση δύο χαρακτήρων, π.χ. τη δικιά σας και ενός άλλου!

Στις δύο μονομαχίες που θα δώσετε σημειώστε ότι, αν βάλετε τον κέρσορα μπροστά από τα πόδια σας και περίπου στην οριζόντιό τους, πατώντας το αριστερό πλήκτρο κτυπάτε το τέρας, αν είναι κοντά σας. Αφήστε το να πλησιάζει και τότε χτυπάτε το. Πατώντας το δεξί πλήκτρο, πηδάτε ψηλά. Με 18-20 χτυπήματα στα πόδια, νικάτε τα τέρατα αυτά.

Το LURE OF THE TEMPTRESS είναι μια πραγματική απόλαυση. Πρωτότυπο, έξυπνο, με πολύ χιούμορ θα ικανοποιήσει τους πάντες. Το μόνο παράπονό σας θα είναι όταν το τελειώσετε. Τότε θα θέλετε κι άλλο και δυστυχώς θα πρέπει να περιμένετε μέχρι την επόμενη παραγωγή της εταιρίας!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας LOOK AT CRACK δεξιά στον τοίχο, LOOK THROUGH CRACK, περίμενε μέχρι να δεις ένα Skorl να βασανίζει τον αιχμάλωτο. Πάτα ένα πλήκτρο του mouse για να φύγεις και LOOK AT TORCH, LOOK AT STRAW PILE, LOOK AT CELL DOOR, OPEN CELL DOOR, είναι κλειδωμένη, PULL TORCH. Τον ρίχνεις στα άχυρα και βάζεις φωτιά. LOOK AT FIRE.

Πήγαινε και στάσου δίπλα στην πόρτα, στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης. Μόλις το Skorl έρθει και πάει στη φωτιά, γρήγορα βγες έξω από το κελί σου. Απ' έξω, αμέσως, CLOSE CELL DOOR και LOCK CELL DOOR. Τώρα είστε ασφαλείς. LOOK AT PRISONER, TALK TO PRISONER. Ζητά νερό. Μπες στη δεξιά πόρτα - άνοιγμα. LOOK AT BARREL, LOOK AT TAP, LOOK AT KNIFE στο πάνω μέρος του βαρελιού, GET KNIFE, LOOK AT GRILLE στον τοίχο, LOOK THROUGH GRILLE, βλέπεις το Skorl που παγίδεψες πριν, πάτα ένα πλήκτρο του mouse για να φύγεις, LOOK AT BOTTLE, κάτω δεξιά, GET BOTTLE, πάτα το δεξί πλήκτρο του mouse, EXAMINE BOTTLE, ξανά το δεξί πλήκτρο του mouse, EXAMINE KNIFE, USE BOTTLE ON TAP, τη γεμίζεις.



Το φινάλε. Η συνάντηση σου με τον δαίμονα που κυριαρχεί στη Selena.



Η περιοχή όπου εξελίσσεται η περιπέτεια.

Μπες στο αριστερό άνοιγμα - πόρτα και GIVE BOTTLE TO PRISONER.

Σου λέει ποιος είναι, τι να κάνεις και πώς να φύγεις από εδώ. LOOK AT POUCH στη μέση του, USE KNIFE ON POUCH, το περιεχόμενο πέφτει κάτω. Ξαναμπές στο δεξί άνοιγμα - πόρτα και LOOK AT SACK, USE KNIFE ON SACK, LOOK AT SACK και παίρνεις 1 groat. Μπες στην πόρτα - άνοιγμα στα δεξιά και LOOK AT SERF, LOOK AT LEATHER CORD, LOOK AT RACK, όλα στο μηχάνημα των βασανιστηρίων, TALK TO SERF. Πες την πρώτη φράση. TALK TO SERF.

Πες τη δεύτερη φράση. TALK TO SERF.

Πες την τρίτη φράση. USE KNIFE ON LEATHER CORD και τον ελευθερώνεις. (Για όσους έχουν σαδιστικά ένστικτα, πριν τον ελευθερώσετε, κάντε OPERATE RACK.) LOOK AT DOOR, OPEN DOOR, είναι κλειδωμένη.

Γύρνα πίσω δύο οθόνες, εκεί δηλαδή όπου είναι ο άλλος φυλακισμένος ο οποίος είναι τώρα νεκρός. LOOK AT BRICKS στο δεξί τοίχο, PUSH BRICKS, δεν γίνεται τίποτα. Περίμενε να έρθει ο Ratpouch.

Σ' αυτόν TALK TO RATPOUCH και μετά TELL TO RATPOUCH TO PUSH BRICKS (AND THEN FINISH). Ο Ratpouch ανοίγει το μυστικό πέρασμα. Μπες σ' αυτό. Πέφτεις μέσα από ένα σύστημα υπονόμων και επιτέλους βρίσκεσαι ελεύθερος.

Προχώρησε μια οθόνη αριστερά, μια βόρεια, LOOK AT GATES. Πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και LOOK AT WELL, LOOK AT GOAT. Σ' αυτό το στάδιο της περιπέτειας σ' ενδιαφέρει να συναντήσεις δύο χαρακτήρες που τριγυρνάνε συνεχώς γύρω γύρω σχεδόν σε όλες τις οθόνες. Ο ένας είναι ντυμένος με πράσινα ρούχα και λέγεται Mallin.

Ο άλλος είναι μια γυναίκα που φορά ένα κόκκινο τσεμπέρι και λέγεται Gwyn. Και οι δύο θα περάσουν από την οθόνη αυτή. Περίμενέ τους λοιπόν, μένοντας απλά ακίνητος.

Αν δεις πρώτα τη γυναίκα, TALK TO STRANGER και αμέσως TALK TO GWYN. Μαθαίνεις τα πάντα για τον Blacksmith. Αν δεις τον άντρα, TALK TO STRANGER. Απάντησε την 1η φράση. Σου δίνει ένα metal bar. Ξανά TALK TO MALLIN. Τώρα πήγαινε... Η συνέχεια στην οθόνη σας...

• Ανδρέας Τσουρινάκης

ADVENTURE

SPELLCASTING 201

THE SORCERER'S APPLIANCE

Πρωτοέγραψα γι' αυτό σχεδόν πριν από ένα χρόνο, στο τεύχος του προηγούμενου Δεκεμβρίου. Περίμενα την περιπέτεια καιρό, αλλά οι εδώ αντιπροσωπίες των διάφορων εταιριών που παράγουν adventures απαξιούν να φέρουν τις τελευταίες δημιουργίες της Legend. Ετσι φρόντισα εγώ για σας. Τα παράγγειλα στην Αμερική, σε μια φίλη μου, και σας τα παρουσιάζω. Ξενινάμε από το SPELLCASTING 201, ενώ το GATEWAY θα παρουσιαστεί στο τεύχος του Δεκεμβρίου ή του Ιανουαρίου. Εκεί θα σας περιμένουν πολύ μεγάλες εκπλήξεις.

● *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Ας ξεκινήσουμε με τα καλά νέα. Η Greek Software έφερε τα QUEST FOR THE GLORY 3, KING'S QUEST 6, POLICE QUEST 1 με γραφικά 256 χρωμάτων της Sierra, το REX NEBULAR της Microprose, το PLAN 9 FROM OUTER SPACE της Gremlin τα ROLE PLAYING GAMES DARKLAND και το DUNGEON MASTER. Η Arcade έφερε επιτέλους τα GOBLINS της COKTEL, το LURE OF TEMPTRESS της Virgin, ενώ αναμένεται να φέρει και το CURSE OF ENCHANTIA της Core. Τέλος, σημειώστε ότι η Greek Software μέσα στο Δεκέμβρη θα φέρει και τις δυο πρώτες περιπέτειες της Legend, τα SPELLCASTING 101 και TIME QUEST. Οπως βλέπετε, έχει μαζευτεί μπόλικο πράγμα. Ετοιμαστείτε λοιπόν να κάνετε τις αγορές σας πριν εξαντληθούν.

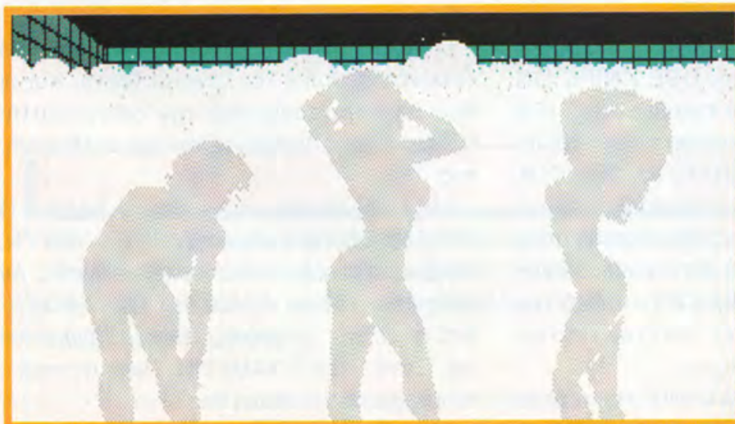
Γενικότερα τώρα, από το χώρο της παραγωγής. Η Lucasfilm δέχτηκε ένα πολύ ισχυρό χτύπημα, αφού και δύο από τους καλύτερους προγραμματιστές της έφυγαν απ' αυτήν. Ο πολύς Ron Gilbert, δημιουργός των MONKEY ISLAND 1 και 2, όχι μόνο έφυγε αλλά φήμες τον θέλουν να φτιάχνει δικιά του εταιρία, την Humongous Entertainment ενώ λέγεται ότι το καινούριο του adventure θα τιτλοφορείται PUTT-PUTT JOINS THE PARADE. Από τη Lucasfilm έφυγε όμως και ένας από τους δυο δημιουργούς του περίφημου INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS! Τι θα επακολουθήσει κανείς δεν ξέρει, ενώ η εταιρία δεν έχει ανακοινώσει κανένα σχέδιο για κάποιο νέο adventure.

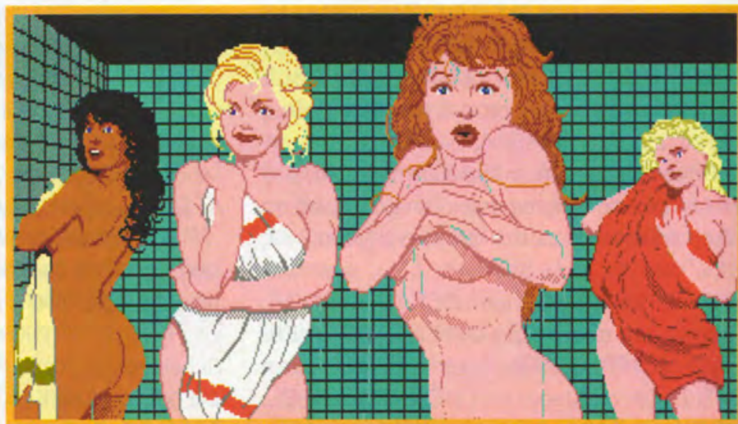
Τι adventures περιμένουμε στους επόμενους μήνες; Η Sierra έχει ανακοινώσει τα SPACE QUEST 5: ROGER WILCO IN THE NEXT MUTATION, το QUEST FOR THE GLORY 1 με γραφικά 256 χρωμάτων και το THE ISLAND OF DR BRAIN (το τελευταίο είναι η συνέχεια του γνωστού puzzle game). Η Dynamix θα κυκλοφορήσει το πρώτο της Role-Playing game, το THE BETRAYAL AT KRONDOR. Οι φίλοι αυτής της κατηγορίας των παιχνιδιών θα περιμένουν τα ULTIMA XII: PART 2 της Origin, MIGHT AND MAGIC: CLOUDS OF XEEN της New World Computing, M της Strategic Simulation, το CRUSADERS OF THE DARK SAVANT της SIR-TECH, το LEGENDS OF VALOUR της U.S. Gold και άλλα.

Συνεχίζοντας τα adventures τώρα. Η Infogrames θα κυκλοφορήσει το SCREAMS IN THE DARK, η Millenium το DAUGHTER OF SERPENTS, η Magnetic Scrolls το HAUNTED, η Access το AMAZON, η Microprose, που φαίνεται ότι μπήκε για καλά στο χώρο, το THE HAUNTING, ένα adventure τρόμου, η Accolade το WAXWORKS και τέλος η Legend τα ERIC THE UNREADY και SPELLCASTING 301. Σημειώστε επίσης ότι αυτές τις μέρες κυκλοφορεί και το LOST TREASURES II της Infocom, με όσα adventures δεν υπήρχαν στο πρώτο πακέτο. Ας περάσουμε όμως αναλυτικά στην περιπέτειά μας.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Ernie Eaglebeak, γνωστός ήδη από το πρώτο μέρος της σειράς, όταν κατόρθωσες να σώσεις το Sorcerer's appliance από τα χέρια του φοβερού Joey Rottenwood, του πατριού σου, που





Το λεγόμενο "καυτό" ντουζ.

ADVENTURE

ήθελε να καταστρέψει το πανεπιστήμιο, και όχι μόνο. (Αυτή η περιπέτεια παρουσιάστηκε αναλυτικά στο PIXEL No 85 του Φεβρουαρίου.) Στο καινούριο παιχνίδι της σειράς τα πράγματα είναι πιο περίπλοκα. Η δράση ξεκινά μια Κυριακή και τελειώνει την Παρασκευή, δηλαδή κρατά έξι μέρες. Στους δευτεροετείς, όπως εσύ, υπάρχει η συνήθεια να δημιουργούν διάφορες "αδελφότητες", κάτι σαν clubs, όπου τα μέλη τους καλούνται να αποδείξουν τις ικανότητές τους. Εσύ μπήκες στην αδελφότητα των Hu Delta Phart. Το πρόβλημα είναι ότι ο επικεφαλής της ομάδας, ο Chris Cowpatty, δεν σε χωνεύει καθόλου και συνωμοτεί εις βάρος σου. Κάθε μέρα τα μέλη της αδελφότητάς σας πρέπει να φέρουν σε πέρας και ένα καθήκον, συνήθως μια διαβολιά. Ο Chris προσπαθεί κάθε φορά να σε σαμποτάρει σε ό,τι αναλαμβάνεις, ώστε να αποτύχεις μπροστά στα μάτια των άλλων. Φυσικά, το πρώτο σου καθήκον κάθε μέρα είναι να ανατρέπεις το σαμποτάζ του Chris και να φέρνεις σε αίσιο τέλος την αποστολή σου. Παράλληλα με όλα αυτά, ο καθηγητής Otto Tickingclock, ο οποίος τώρα είναι πρόεδρος του πανεπιστημίου, σου αναθέτει το καθήκον να σπουδάσεις - μελετήσεις σε βάθος την περιβόητη "Sorcerer's Appliance" μιλώντας σου για κάποια ακόμη ισχυρότερα attachments τα οποία δίνουν την απόλυτη δύναμη στη μηχανή. Τα attachments είναι τα: Sextant of Spittul, Sheet Metal Beuder of Balmoral, Donkey Harners of Danderville, Cookie Cutter of Curdle, Garter Belt of Gekko και το Bubblewand of Blackwand. Ενώ εκτελείς μια από τις αποστολές της αδελφότητας, άθελά σου θα προκαλέσεις το θάνατο του καθηγητή Otto. Η έτσι θα νομίσεις στην αρχή. Γιατί σύντομα θα ανακαλύψεις ότι ο διαβολικός πατριός σου Joey είναι πίσω απ' όλα αυτά, προσπαθώντας, μεταμφιεζόμενος σε άλλους καθηγητές, να αναλάβει την προεδρία του πανεπιστημίου. Φυσικά, ο μόνος που μπορεί να τον σταματήσει είσαι εσύ και αυτό θα γίνει σε ένα καταιγιστικό από πλευράς δράσης φινάλε, όπου δεν έχεις σχεδόν καθόλου χρόνο για περιττές ενέργειες και όπου, εκτός των άλλων, με τη βοήθεια της "The Sorcerer's Appliance" και αφού έχεις βρει τα πιο πάνω έξι Even Greater Attachments, θα αναστήσεις τον καθηγητή σου Otto και μαζί θα προλάβετε την τελευταία στιγμή να σταματήσετε το διαβολικό Joey. Είναι ένα σενάριο πανέξυπνο, υλοποιημένο κατά τον πιο άψογο τρόπο, με εκπληκτικό χιούμορ και ανατρεπτικού χαρακτήρα σατιρικές αναφορές. Είναι πράγματι εκπληκτικό.







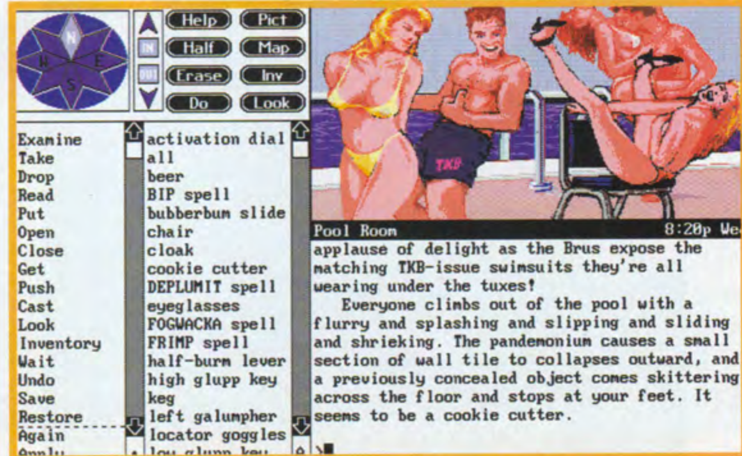
Η παλιά σου αγάπη, η Lola.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του SPELLCASTING 201 κινούνται στο γνωστό πλαίσιο του user-interface της εταιρίας. Η



Η θερμή συνάντηση με την βασίλισσα.



Το σύστημα χειρισμού της Legend.

μεγαλύτερη πρωτοτυπία βρίσκεται στο γεγονός ότι εναλλάσσεις τις εικόνες με τις γραφικές παραστάσεις του χάρτη της περιοχής όπου κάθε φορά βρίσκεσαι. Στα γραφικά του υπάρχει αρκετό animation, που εντείνεται όταν περάσεις από το nice στο naughty mode και οι σκηνές αφορούν τις "σχέσεις" σου με διάφορες γυναίκες. Τα γραφικά λειτουργούν ενισχυτικά στην ολότητα του adventure και δεν αυτονομούνται σαν επικυρίαρχο στοιχείο πάνω σ' αυτό, όπως συμβαίνει ιδίως με τις παραγωγές της Sierra. Σημειώστε ότι σε VGA τρέχει μόνο του στην ανάλυση 640x350! Η μουσική του είναι πολύ καλή, σαν μουσική υπόκρουση, ενώ τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι πολύ σπουδαία, μια και ακούγονται τόσο ζωντανά. Ο χειρισμός του στηρίζεται στο κλασικό user-interface της εταιρίας.

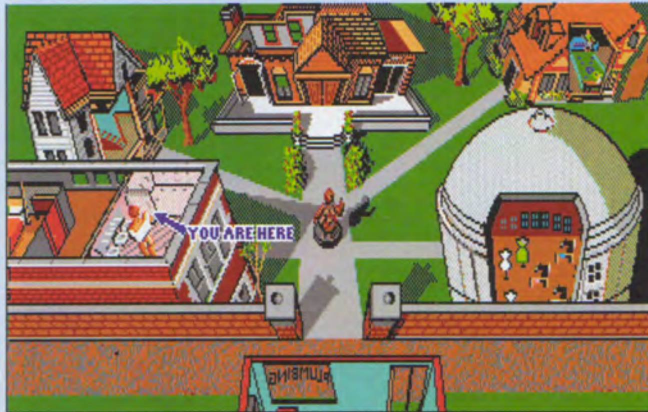
Η οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα βασικά μέρη. Πάνω δεξιά βρίσκεται το παράθυρο των γραφικών. Σ' αυτό μπορείς να βλέπεις ή τα γραφικά ή το χάρτη της περιοχής ή τα αντικείμενα που κουβαλάς ή την περιγραφή των τοποθεσιών. Ακριβώς δίπλα, πάνω αριστερά, βρίσκονται τα εξής : η πυξίδα που περιέχει τις εντολές - κινήσεις N, NE, E, SE, S, SW, W, NW, ένα άλλο icon που περιέχει τις εντολές - κινήσεις UP, IN, OUT, DOWN και ακριβώς δίπλα βρίσκεται ένα μικρό panel, που περιέχει τις system commands, δηλαδή τις εντολές HELP, HALF, ERASE, DO, PICT, MAR, INV, LOOK. Οι εντολές PICT, MAP, INV, LOOK, καθορίζουν τι θέλεις να βλέπεις στο παράθυρο των γραφικών, όπως ανέφερα πιο πάνω. Η εντολή HELP εμφανίζει μια ειδική οθόνη, που εξηγεί τη λειτουργία όλων των πλήκτρων - επιλογών που παίζουν ρόλο στην περιπέτεια. Οι εντολές HALF και MENU εξαφανίζουν ή εμφανίζουν αντίστοιχα το ειδικό μενού με τις έτοιμες εντολές. Αυτό για όσους δεν θέλουν να πληκτρολογούν τις εντολές, αλλά προτιμούν να τις βρίσκουν έτοιμες. Ετσι αποφεύγουν και τα ορθογραφικά ή συντακτικά λάθη. Οι ERASE και DO αφορούν το χειρισμό της περιπέτειας μέσω του μενού των έτοιμων εντολών και ακυρώνουν ή εκτελούν αντίστοιχα μια εντολή που έχεις σχηματίσει. Στο κάτω αριστερό μέρος της οθόνης βρίσκεται το μενού με τις έτοιμες εντολές το οποίο χωρίζεται σε δυο στήλες. Η πρώτη αφορά κυρίως τα ρήματα και η δεύτερη τα αντικείμενα ή τα πρόσωπα που θέλεις να χειριστείς. Στο κάτω δεξιό παράθυρο εμφανίζεται το κείμενο, εκτός αν έχεις επιλέξει το HALF (ή το πλήκτρο F3), οπότε το κείμενο καταλαμβάνει το κάτω μισό της οθόνης ή ακόμη περισσότερο με το πλήκτρο F4 μπορείς να παίξεις την περιπέτεια σαν ένα καθ' εαυτό text adventure! Το τελευταίο προορίζεται για τους σκληροπυρηνικούς και ιδεαλιστές των text adventures, σαν εμένα! Στα υπέρ του χειρισμού της είναι μια πολύ καλή SAVE/RESTORE ρουτίνα, που κρατάει άπειρες θέσεις σωσίματος, όσες χωρά ο σκληρός σας! Σημειώστε εδώ ότι μπορείτε να διαγράφετε σωσμένα αρχεία - θέσεις, επιλέγοντας την επιθυμητή θέση και πατώντας τα πλήκτρα ALT και D. Μέρος του χειρισμού της περιπέτειας υπάρχει και στο παράθυρο των γραφικών. Ετσι, με ένα απλό κλικ κάπου πάνω στην οθόνη, έχεις την εντολή LOOK AT αυτού που έκανες κλικ, ενώ με διπλό κλικ του mouse θα εκτελεστεί κάποια προφανής εντολή αν υπάρχει π.χ. GET GOGGLES ή

ΟΘΟΝΕΣ-ΧΑΡΤΕΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΟΧΗΣ









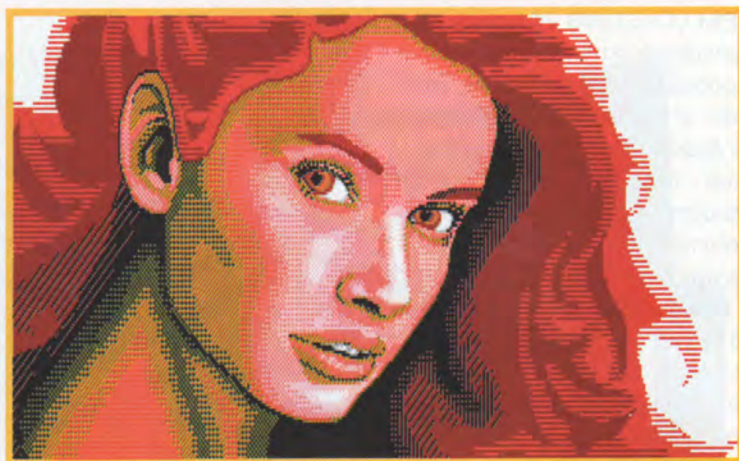
OPEN DRAWER ή CLOSE DOOR κλπ.

Τα manuals της περιπέτειας είναι τα καλύτερα που έχει δώσει ως τώρα η εταιρία. Εκτός του ογκωδέστατου καθ' εαυτού manual της περιπέτειας, στο πακέτο υπάρχουν ακόμη τα: α) Registration form στο οποίο θα βρεις ποια μαθήματα γίνονται, πού και σε ποιες ώρες κάθε μέρα, ώστε να ξέρεις πού θα τα παρακολουθήσεις, μια και αυτό είναι απαραίτητο για την πλήρη εξέλιξη της περιπέτειας,

β) το Beginning Moodhorn το οποίο περιέχει τα σύμβολα - νότες και 12 μουσικά κομμάτια, από τα οποία ένα (το ποιο θα το βρεις εσύ) είναι επίσης απαραίτητο για την επιτυχή ολοκλήρωση ενός γρίφου και τέλος γ) ο χάρτης των υπονόμων του πανεπιστημίου, επίσης καθοριστικός, αν θέλετε να παίξετε την περιπέτεια. Είναι φανερό δηλαδή ότι τα τρία τελευταία documentations αφορούν και ένα ιδιόμορφο κλείδωμα της περιπέτειας. Τέλος, προσέξτε καλά τη χρήση των διαφόρων: at, in, to, for κλπ. Το πρόγραμμα επιμένει σε μια καλή χρήση της αγγλικής. Ετσι δεν θα δεχτεί εντολή LOOK BED, ενώ θα σας πει τι ακριβώς θέλετε: LOOK AT BED, LOOK UNDER BED κλπ. Συγχαρητήρια Legend, για μια ακόμη φορά τα κατάφερες θαυμάσια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι φανταστική. Ολα λειτουργούν τέλεια. Το πολύ καλό σενάριο, οι πραγματικά φοβεροί διάλογοι οι αρκετές νέες και ευρηματικές ιδέες που έχουν προστεθεί, οι πανέμορφες περιγραφές, όλα μαζί δημιουργούν μια μοναδική ατμόσφαιρα, που αιχμαλωτίζει το χρήστη, ο οποίος ακόμα και αν καθίσει μπροστά στον υπολογιστή μόνο για να δει την περιπέτεια, θα βρεθεί να παίζει ατέλειωτες ώρες συνέχεια, μέχρι που τα μάτια του θα κλείνουν απ' την εξάντληση. Γιατί πρέπει να ξέρετε ότι SPELLCASTING 201 σημαίνει πρόσκληση για περιπέτεια μέχρι τελικής πτώσεως. Η δράση του είναι φοβερά πλούσια, διανθισμένη με πολύ πολύ χιούμορ, αλλά - και οφείλω να προειδοποιήσω - πολύ δύσκολη. Ναι, το SPELLCASTING 201 ανήκει στην κατηγορία των δύσκολων περιπετειών. Θέλει ισχυρή αυτοσυγκέντρωση, μεγάλα αποθέματα πνευματικής ενέργειας και αρκετή εμπειρία. Προσέξτε κάτι εδώ. Οι γρίφοι του είναι η αποθέωση της λογικής σκέψης. Δεν θα βρείτε τίποτα το τυχαίο, κάτι που να μην ταιριάζει. Αποδεικνύει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο γιατί τα text ή τα text-graphics adventures είναι τα καθ' αυτά adventures, γιατί είναι δηλαδή συνώνυμα με τις λέξεις δυσκολία και λογική.



Η EVE, το δημιούργημά σου.



Η Hillary.

Η περιπέτεια χωρίζεται σε επτά μέρη, τα: THE CALM BEFORE THE STORM, STATUE OF LIMITATIONS, MASCOT FREE, DRENCH TOAST, BARMAID IN HEAVEN, ROYAL BLUSH και THE STORM BEFORE THE CALM. Κάθε μέρος - κεφάλαιο, εκτός από το τελευταίο, το φινάλε, κρατά μια μέρα. Η περιπέτεια ξεκινά την Κυριακή και θα τελειώσει την Παρασκευή. Τη Δευτέρα και την Τρίτη πρέπει να παρακολουθήσεις και τα μαθήματά σου όλα, εκτός το τελευταίο της Τρίτης που πρέπει να κάνεις άλλα πράγματα. Κάθε μέρα πρέπει να ξεπερνάς το σαμποτάζ που σου βάζουν οι "φίλοι" σου ώστε να φέρνεις σε αίσιο τέλος τις αποστολές σου, και πρέπει να μελετάς την "The Sorcerer's Appliance" βρίσκοντας ένα από τα Attachments κάθε μέρα.

Ας δούμε ένα δυο γρίφους. Πώς πας τον ελέφαντα στο δωμάτιο της Hillary την Τρίτη: από το Batguano Court, πήγαινε SW, DOWN. Εδώ πρέπει να έχεις τα spellbook (με τα Piseks και Srinko spells), larva, bust, bottle of blue liquid. Εδώ SHAKE BUSH, SRINKO MASCOT, AGAIN, AGAIN, PISEKS LARVA, UNCHAIN MASCOT, FRIMP COVER, DOWN, GET GOGGLES, EXAMINE GOGGLES (γράφει κάποιο όνομα). Βρες από το χάρτη των υπονόμων τον κωδικό που αντιστοιχεί στο όνομα και TURN DIAL το XXX (όπου XXX είναι ο πιο πάνω κωδικός). Τώρα με τη βοήθεια του χάρτη πήγαινε EAST (στο F3), SE (στο G2), PUSH TRIANGLE (στο H3), NORTH (στο I4), PUSH TRAPEZOID (στο J3), EAST (στο K3) και SE. Εδώ OPEN UGUGOOWAH BOX, SOUTH, OPEN DOOR, NW, NAUGHTY, UP και DROP BOTTLE. Τώρα πήγαινε DOWN και GET HARNESS. Το



Ποιος δεν θα 'θελε να είναι εδώ.

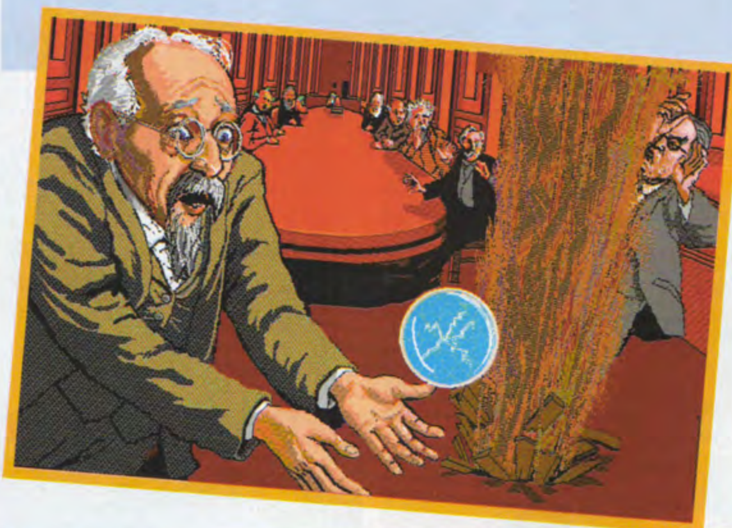
ADVENTURE

SPELLCASTING 201 είναι ένα πραγματικά εκπληκτικό adventure.. Προορίζεται για έμπειρους χρήστες, γι' αυτούς που τους αρέσουν τα δύσκολα αλλά και τα καταφέρνουν. Είναι πανέξυπνο, έχει ένα θαυμαστό - αναρχικό χιούμορ και πολύ πολύ πλούσια δράση. Σίγουρα θα γίνει best-seller.

Οσο για μένα; Απλά, ξετρελάθηκα μαζί του και από τη στιγμή που το τελείωσα, το ξανάπαιξα ολόκληρο τρεις φορές απανωτά για να το χορτάσω. Είναι αξεπέραστο!

ΕΤΑΙΡΙΑ: .... **Legend**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: .... **IBM και IBM συμβατοί.**
ΤΥΠΟΣ: .... **Menu ή keyboard text-graphics adventure**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: .. **Υπολογιστής από 286 και πάνω, drives 1,2 ή 1,44. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: .... **Μέσο Ανώτερο**

Τρέχει και σε XT, αλλά απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 4.4 MB χωρίς τα saves. Υπάρχουν εκδόσεις για όλων των ειδών τα drives. Υποστηρίζει γραφικά και EGA και VGA. Στην τελευταία τρέχει σε ανάλυση 640x350 με 16 χρώματα. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής, ενώ περιλαμβάνει και realsound.



	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
ΓΡΑΦΙΚΑ										
ΣΕΝΑΡΙΟ										
ΔΡΑΣΗ										
ΜΟΥΣΙΚΗ										
ΔΡΑΣΗ										
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ										

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Η περιπέτεια ξεκινά με εσένα τον Ernie, σ' ένα από τα τρία simulations που έχει σχεδιάσει ο Professor Moldybreadcrust. Ονομάζεται "The Sorcerer's Apprentice". Εχουμε λοιπόν: GET SPELLBOOK, GET BANANA, GET SLICER, READ SPELLBOOK, PRENT BANANA. Φεύγει μ' έναν κουβά για να γεμίσει το μπάνιο. WAIT και καθώς γυρνάει, CUT BANANA WITH SLICER (ή απλά EAT BANANA). Ενας στρατός από μπανάνες ξεκινούν για να γεμίσουν το μπάνιο! Εσύ UP, OPEN PACKAGE, READ NOTICE, OPEN BOX, DOWN, READ SPELLBOOK, WAIT μέχρι το μπάνιο να γεμίσει, FOY, EXAMINE DAIQUIRI, WAIT UNTIL 3:40. Το simulation τελειώνει επιτυχώς. Τώρα πήγαινε WEST, NORTH, GET BLUEPRIN AND EXAMINE IT, είναι ρεπλίκα του χάρτη του συστήματος των υπονόμων που υπάρχει στο πακέτο του παιχνιδιού. Χωρίς αυτόν η περιπέτεια δεν παίζεται! EAST, DOWN, TAKE PELLET AND EXAMINE IT, UP, NORTH, READ THE CASE, GET HOW-TO BOOK AND EXAMINE IT, READ IT, DROT IT, GET COUPON AND EXAMINE IT, SOUTH, UP, GET MANUAL AND READ IT, είναι ρεπλίκα του "Beginning Moodhorn" που επίσης υπάρχει στο πακέτο του παιχνιδιού. Και αυτό είναι απαραίτητο για να τελειώσεις την περιπέτεια. DOWN, WEST, NW, SW, OPEN CASE, GET PISEKS BOX, GET SEXTANT, UP, OPEN BOX, READ SPELLBOOK, GET SHEET, GET ENVELOPE AND EXAMINE IT, OPEN ENVELOPE, READ LETTER, GET TROPHY AND EXAMINE IT, OPEN REFRIGERATOR, LOOK UNDER BED, DOWN, NE, SOUTH, SOUTH, GET FOOD, EAT GASSEROLE, AGAIN, AGAIN, EAT FOOD, SOUTH, SOUTH, SW, OPEN DOOR, NW, OPEN DEPLUMIT BOX, READ SPELLBOOK, WAIT UNTIL 9:05. Τύπωνε WAIT μέχρι να φύγει, αλλά πρόσεξε παρά πολύ καλά τι σου λέει, μια και οι πληροφορίες αυτές θα σου χρειαστούν αργότερα στην περιπέτεια. Φεύγοντας (κάνεις WAIT τέσσερις φορές, δηλαδή φεύγει στις 9:25), αφήνει πάνω στο τραπέζι ένα κλειδί. TAKE KEY, UP. Η "γνωστή" σου Hillary από το SPELLCASTING 101. Ετσι τύπωσε NAUGHTY για να μπεις στο "βρόμικο" mode και τώρα OPEN DRESSER, GET FROCK, KISS HILLARY, HUG HILLARY, SCREW HILLARY, είναι σημαντικό να σε ξανακαλέσει.

Κατεβαίνεις κάτω. Εδώ, DROP MANUAL, DROP TROPHY, DROP BLUEPRINT, DROP LETTER, DROP ENVELOPE, SE, EAST, NE, NORTH, NW. Είσαι στην Main Entrance. Εδώ DROP ALL, SW, UP, στο δωμάτιό σου, EXAMINE DUCT, LISTEN TO DUCT. Ακούς τι σχεδιάζουν για σένα.

Αυτό να το κάνεις κάθε βράδυ, γιατί μόνο έτσι θα μπορείς την άλλη μέρα να ανατρέπεις τα σατανικά τους σχέδια.

Αν δεν είναι ακόμη 10:00, τύπωσε WAIT UNTIL 10:00, αλλιώς κατ' ευθείαν SLEEP. Την επόμενη μέρα Monday (Chapter two), τύπωσε WAIT μέχρι να μείνεις μόνος σου στο κελάρι. Τότε UP, NE, GET ALL, READ NEWS, READ ARTS, READ SPORTS, READ EDITORIAL. Και αυτό να το κάνεις κάθε μέρα, γιατί η εφημερίδα περιέχει πολύτιμες πληροφορίες.

Η συνέχεια στην οθόνη σου....

SOFTWARE ANUBIS

SHOP BY - MAIL

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ
Γ. Μαλακός-Ν. Αραβαντινός
version για PC/XT
Τιμή: 15.000 δρχ.
version για AT/286
Τιμή: 25.000 δρχ.
Κωδικός: DI 0006

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΔΕΚΑΤΡΙΑΡΙ
Δ. Τζωρτζάκης
Λ. Παπαδόπουλος
Τιμή: 9.900 δρχ.
Κωδικός: DI 0002

HIT PACK 13
Δ. Τζωρτζάκης
Τιμή: 7.000 δρχ.
Κωδικός: DI 0003

LOTTO STAT
Δ. Αθυμαρίτης
Τιμή: 9.900 δρχ.
Κωδικός: DI 0005

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΕΞΑΡΙ
Κ. & Γ. Γκουρβέλος
Τιμή: 9.900 δρχ.
Κωδικός: DI 0004

ASTROCHART
Θ. Νάτσινας
Τιμή: 9.900 δρχ.
Κωδικός: DI 0001

COMPUTALK
Όμιλος Compupress
Τιμή: 9.000 δρχ.
Κωδικός: DI 0007

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA
Ανδρέα Γρίμπελα
Γιάννη Ιωαννίδη
Τιμή: 12.000
Κωδικός: DI 0008

Εκδόσεις ANUBIS
Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42,
τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219









ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY - MAIL

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ...

ΗΛΙΚΙΑ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...

ΠΟΛΗ.................................... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ...

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΚΩΔΙΚΟΣ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 4% Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση **ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS** Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ADVENTURE S.O.S

Αυτό το μήνα σάς έχω φυλάξει κάτι το τελείως ξεχωριστό. Πρόκειται για τη λύση του HOUND OF SHADOW, ενός πραγματικά ιδιόμορφου adventure που κυκλοφόρησε για τους Atari ST και Amiga. Οσοι το έχετε, θα αισθανθείτε σίγουρα ευτυχισμένοι, μια και για πρώτη φορά, σ' ολόκληρη την Ευρώπη, δημοσιεύεται η λύση του. Ναι, άλλη μία πρωτιά του PIXEL. Οσοι, δε, έχετε έναν από τους παραπάνω υπολογιστές και δεν έχετε ακόμη αυτό το adventure, τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως, όπου και αν το βρείτε. Είναι ένα πραγματικό διαμάντι.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Η περιπέτεια εξελίσσεται στην Αγγλία και εσείς πρέπει να βρείτε το μυστικό ενός διαβολικού τέρατος, που υπηρετεί έναν άλλο διαβολικό αλλά πανάρχαιο δαίμονα. Ο χρόνος επείγει, γιατί το επόμενο θύμα θα είσαι εσύ.

Είναι ένα ιδιόμορφο κράμα role playing, text και graphic adventure και από τα πολύ ισχυρά του στοιχεία είναι και το γεγονός ότι διαθέτει τρεις διαφορετικές versions για το τέλος.

Η λύση που ακολουθεί καλύπτει τα πάντα ή, τουλάχιστον, έτσι θέλω να πιστεύω.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ HOUND OF SHADOW

DAY ONE:

EXAMINE JOHN, INVENTORY, WAIT, EXAMINE MAID, EXAMINE GUESTS, EXAMINE MIDDLE-AGED DOWAGER, EXAMINE FEMALE COMPANION, EXAMINE BOOKISH MAN, EXAMINE BANKER, EXAMINE MAN WITH BLAZER, EXAMINE KARMI, EXAMINE YASMIN, EXAMINE GIRL WITH DRESS, EXAMINE ARTY MAN, WAIT μέχρι να ακούσεις κραυγές από την Karmi, EXAMINE KARMI, EXAMINE SAUNDERS, HELP SAUNDERS, EXAMINE BOOKISH MAN, TALK TO BOOKISH MAN, LEAVE, WAIT, GO TO LOUNGE, GET TATLER, READ TATLER, GO TO WEAR PYJAMAS, SLEEP.

DAY TWO:

GET UP, GO TO MUSEUM, WAIT μέχρι τις εννιά, NORTH, NORTH, WEST, FILL OUT APPLICATION FORM, EAST, NORTH, HELP, GO HOME, GO TO LOUNGE, WRITE APPLICATION FOR MUSEUM, NORTH, DOWN, WEST, DOWN, WEST, WEST, WAIT μέχρι τις 12:00., WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT (εφτά φορές), θα βρεθείς έξω από το διαμέρισμά σου), TIME, GO TO THEATRE, TIME, WAIT μέχρι τις 8:00, GO TO NIGHTCLUB, SLEEP.

DAY THREE:

GET UP, GO TO MUSEUM, WAIT μέχρι τις εννιά, NORTH, GO TO BOOKSTORE, ENTER STORE, ASK ABOUT TALBOT, ASK FOR ADDRESS, LEAVE CARD, GO TO READING ROOM, NORTH, NORTH, READ INDEX, READ HECATE, READ HOU D, READ OUNDS OF ANNWYN, READ BARGUEST, GET CHAMBER'S, READ PAGE 229, GET HONE'S, READ BUNGAY.

DAY FOUR:

GET UP, DROP PYJAMAS, WEST, WAIT, YES, TIME, GO TO BOOKSTORE, ENTER STORE, ASK ABOUT TALBOT, READ NOTE, GO TO 34B DEAN, OPEN DOOR, ENTER FLAT, UP, SOUTH, WEST, GET UP, READ TIMES, WAIT, YES, EXAMINE ENVELOPE, READ NOTE, EXAMINE SEAL, WAIT, WAIT, WAIT.



DAY FIVE:

ENTER STORE, SHOW ENVELOPE, ASK ABOUT PSYCHIC, TIME, GO TO KARMI, HELP PELHAM, WAIT, WAIT, READ LETTER, GO TO READING ROOM, NORTH, WEST, GIVE LETTER TO CLERK (αν δεν έχεις το γράμμα, πήγαινε στο σπίτι να το πάρεις), EAST, NORTH, βρες ένα άδειο γραφείο (desk) πηγαίνοντας WEST και μετά NORTH, SIT, READ ABOUT BATHORY, GET BIOGRAPHICAL DICTIONARY, GET COULD, GET VON ELSBURG, GET REZA, READ ABOUT TEPES, GO HOME, WAIT μέχρι τις 6:00, EXAMINE MIRANDA, SEANCE, HOUND, NO, BATHORY.

DAY SIX:

TO ATTIC, EXAMINE MARKS, EXAMIN FOOTPRINTS, EXAMINE HANDPRINT, EXAMINE SYMBOLS, DOWN, GO TO READING ROOM, NORTH, NORTH, βρες το γραφείο, SIT, GET BRIDEWELL, GET UP, REQUEST BRIDEWELL, READ BRIDEWELL [εδώ μπορείς ή να συνεχίσεις την κανονική λύση ή να πας στο ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ 1. Συνεχίζοντας την κανονική λύση τώρα], GO TO BOOKSTORE, ENTER STORE, GET JOURNAL, READ JOURNAL, ASK ABOUT LENG, GO TO READING ROOM, NORTH, NORTH, βρες το γραφείο, SIT, GET BRIDEWELL, READ BRIDEWELL, τύπωσε "HOW DID YOU STOP WORLSMAN?", MAKE HOMUNCULUS, ASK ABOUT STANOPOULUS, ASK ABOUT PARACELSUS, GO TO MUSEUM, NORTH, NORTH, NORTH, GET PARACELSUS, READ PARACELSUS, GET UP, LEAVE ROOM.

DAY SEVEN:

WAIT (τύπωσε την ώρα), GO HOME, NORTH, GET CLAY, GO TO KITCHEN, GET WATER, GET POT, GET WATER, GET SULPHUR, GET SALT, GET BLOOD, GET HAIR, GET FINGERNAILS, GO TO BATHROOM, GET MERCURY [εδώ μπορείς ή να συνεχίσεις την κανονική λύση ή να πας στο ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ 2.

Συνεχίζοντας την κανονική λύση τώρα]. Και τώρα ΜΗΝ ΠΑΣ ΓΙΑ ΥΠΝΟ!!!

DAY EIGHT: ΤΟ ΤΕΛΟΣ

WAIT μέχρι τις 2:00 το μεσημέρι (WAIT UNTIL TWO P.M.), GO TO UNDERGROUND, DOWN, BY TICKET, DOWN, WAIT για το τρένο, ENTER TRAIN, WAIT, WAIT, WAIT, WAIT (τέσσερις φορές), LEAVE TRAIN, UP, UP, UP, READ BOARD, WEST, BUY TICKET, EAST, WAIT μέχρι τις 3:00 το μεσημέρι (WAIT UNTIL THREE P.M.), NORTH, ENTER TRAIN, όταν έρθει, WAIT, WAIT, WAIT (τρεις φορές), LEAVE TRAIN, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, WEST, WEST, EXAMINE ROOFTOP, EAST, EAST, SOUTH, WEST, BREAK THERMOMETER, MAKE HOMUNCULUS, WRITE TO MIRANDA, DROP HOMUNCULUS, MEDITATE και τέλος.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ 1.

Συνεχίζοντας από την πρώτη υποσημείωση: GO HOME, GO TO ATTIC, USE GATE, WEST, SEARCH ROOM, USE GATE, NO, BATHORY, EXAMINE HEADSTONE, EXAMINE SYMBOLS, WEST, EXAMINE ROOF, EAST, USE GATE, EAST, USE GATE, GO TO BOOKSTORE, ENTER STORE, GET JOURNAL, READ JOURNAL, ASK ABOUT LENG, GO TO READING ROOM, NORTH, NORTH, REQUEST BRIDEWELL, READ BRIDEWELL, τύπωσε "HOW DID YOU STOP WORLSMAN?", MAKE HOMUNCULUS, GO HOME, GO TO LOUNGE, τύπωσε "WRITE PAUL MASON", WAIT μέχρι να πάρεις το γράμμα του δύο ημέρες αργότερα, GO TO ATTIC, USE GATE, WEST, USE GATE, EAST, SOUTH, WEST, ASK ABOUT MASON, PERSUADE μέχρι να σου δώσει τη διεύθυνση, EAST, SOUTH, SOUTH, KNOCK, τύπωσε "WHAT IS WRONG?", HAITI, DANGEROUS, TEMPTATION, PERSUADE, NORTH, NORTH, NORTH, NORTH, GET CLAY, EAST, EXAMINE SIGN, EAST, GET SALT, GET SULPHUR, RENT ROOM, LOOK UNDER BED, GET CHAMBERPOT, GET WATER, NORTH, GET MERCURY, GET BLOOD, GET HAIR, GET FINGERNAILS, MAKE HOMUNCULUS, WAIT, DROP HOMUNCULUS, MEDITATE.



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΤΕΛΟΣ 2.

GO TO LOUNGE, BREAK THERMOMETER, MAKE HOMUNCULUS, WRITE MIRANDA, DROP HOMUNCULUS, MEDITATE.

Ουφ!, τέλειωσε και αυτή η λύση. Αλλο ένα δώρο προς τους αναγνώστες της λύσης.

Στο λίγο χώρο που απομένει κάτι που σας είχα υποσχεθεί, έτσι για να εκτιμήσετε ακόμη παραπάνω τη δουλειά που κάνουμε.

REVIEW ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ και HINTS

Ας δούμε λοιπόν τι έχει γίνει στα τελευταία τεύχη, ξεκινώντας από το τεύχος **Νο 89,** του Ιουνίου. Στην παρουσίαση του **STAR TREK** λοιπόν, εκτός του ότι όλες οι φωτογραφίες γενικά δείχνουν μια εικόνα που σας προσανατολίζει, σαν γενική κατεύθυνση, για κάθε αποστολή, στη σελίδα 62, η πρώτη φωτογραφία δείχνει τον εξωγήινο να κρατά ένα κρανίο (άρα και τι να του δώσετε), στη σελίδα 63, η μία φωτογραφία (4η αποστολή) δείχνει ότι πρέπει να εμφανίσετε το alien στην ειδική οθόνη.

Η μεσαία φωτογραφία δείχνει στη διακτίνηση και τον Τουταγχαμών (άρα ότι πρέπει να τον πάρετε μαζί σας) και η 3η φωτογραφία (6η αποστολή) δείχνει τα δύο κομπιούτερ να είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους (άρα τι να τα κάνετε), ενώ στη σελίδα 66, η φωτογραφία δείχνει ότι μπορείτε και πρέπει να παλέψετε για το 100/100 του σκορ.

Στο τεύχος **Νο 90** Ιουλίου - Αυγούστου υπήρχε μια συνολική παρουσίαση των adventures της Dynamix, **RISE OF THE DRAGON, HEART OF CHINA, WILLIE BEAMISH** και έτσι οι φωτογραφίες έπαιζαν έναν άλλο, συγκριτικό ρόλο.

Στο τεύχος **Νο 91** του Σεπτεμβρίου, στο μεν **DARK SEED,** όλες οι φωτογραφίες περιέχουν hints, μια και σχεδόν όλες σας καλούν να τις βρείτε, δηλαδή εμφανίζονται μετά τη λύση των αντίστοιχων γρίφων.

Στο **INDIANA JONES** τι να πρωτοπώ; Στη σελίδα 60, η πρώτη φωτογραφία δείχνει το mural με τις random θέσεις των τριών stones, που πρέπει να βάλετε στο τέλος. Στη σελίδα 61, όλες οι φωτογραφίες περιέχουν hints.

Προσέξτε όμως ιδιαίτερα αυτήν πάνω δεξιά. Δείχνει από πού βγάζεις (άρα και πού θα βρεις) τη Σοφία σ' ένα από τα paths (δεν σας λέω σε ποιο) μέσα στους λαβυρίνθους.

Στη σελίδα 62, επίσης όλες περιέχουν hints, αλλά προσέξτε ειδικά την κάτω δεξιά. Δείχνει πού πρέπει να κλείσετε τον έμπορο σ' ένα από τα paths.

Στη σελίδα 63 επίσης όλες οι φωτογραφίες περιέχουν hints, προσέξτε όμως ιδιαίτερα την κάτω δεξιά, αφού δείχνει στο TEAM path πώς θα βγείτε από τα υπόγεια συστήματα του λαβυρίνθου (η Σοφία δεν πλησιάζει τον καταρράκτη!), ενώ αυτή στη μέση δείχνει τι πρέπει να πάρεις από τον πάγκο, αφού αυτό το αντικείμενο λείπει!

Τέλος, στη σελίδα 64, δείχνει το λάθος του Πλάτωνα που θα σας χρειαστεί όταν πάτε να βουτήξετε στη Σαντορίνη, σ' ένα από τα paths.

Για το τεύχος του Οκτωβρίου και αυτό (του Νοεμβρίου) στο επόμενο τεύχος.

Το τονίζω ξανά: τίποτε στα άρθρα δεν είναι τυχαίο. Οι φωτογραφίες πάντα παίζουν πολύ σπουδαίο ρόλο. Καμιά δεν είναι τυχαία. Να τις προσέχετε πολύ - πολύ καλά, γιατί έτσι ίσως γλιτώσετε από μπελάδες.



Οσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.

ΘΕΜΑ

Βαθιά, μέσα στα παγωμένα σκοτεινά νερά του Βορείου Ατλαντικού, μια γιγάντια σιλουέτα μετακινιόταν σιωπηλά. Ενα από τα ισχυρότερα σκάφη που κυβέρνησε ποτέ ο άνθρωπος περίμενε, σε κατάσταση ύψιστης ετοιμότητας, το αποτέλεσμα της μπλόφας του κυβερνήτη του. Αυτή τη φορά δεν ήταν άσκηση - και ο αντίπαλος μιλούσε την ίδια γλώσσα. Μέσα στην αίθουσα των επικοινωνιών ο τελευταίος Γενικός Γραμματέας κοιτούσε αυστηρά, αλλά το πλήρωμα του πυρηνοκίνητου υποβρυχίου "Κόκκινος Οκτώβρης" είχε άλλα, πιο πιεστικά πράγματα να σκεφτεί, όπως ο ήχος του Battlecruiser Kirov που πλησίαζε.

Το "Κυνήγι του Κόκκινου Οκτώβρη", ένα βιβλίο του Tom Clancey, αποτέλεσε την έμπνευση για μια θεαματική ταινία στον κινηματογράφο, με τον Σων Κόνερυ στο ρόλο του κυβερνήτη Ramius που αυτομόλησε στη Δύση. Και όπως είναι φυσικό, η βιομηχανία του παιχνιδιού δεν άφησε την ευκαιρία να πάει χαμένη: έτσι έχουμε τρεις εκδόσεις του Hunt for Red October - μία επιτραπέζια και δύο για υπολογιστές. Σε αυτό το άρθρο θα συγκρίνουμε τα θετικά και τα αρνητικά της καθεμίας δίνοντας περισσότερο βάρος στην επιτραπέζια έκδοση.

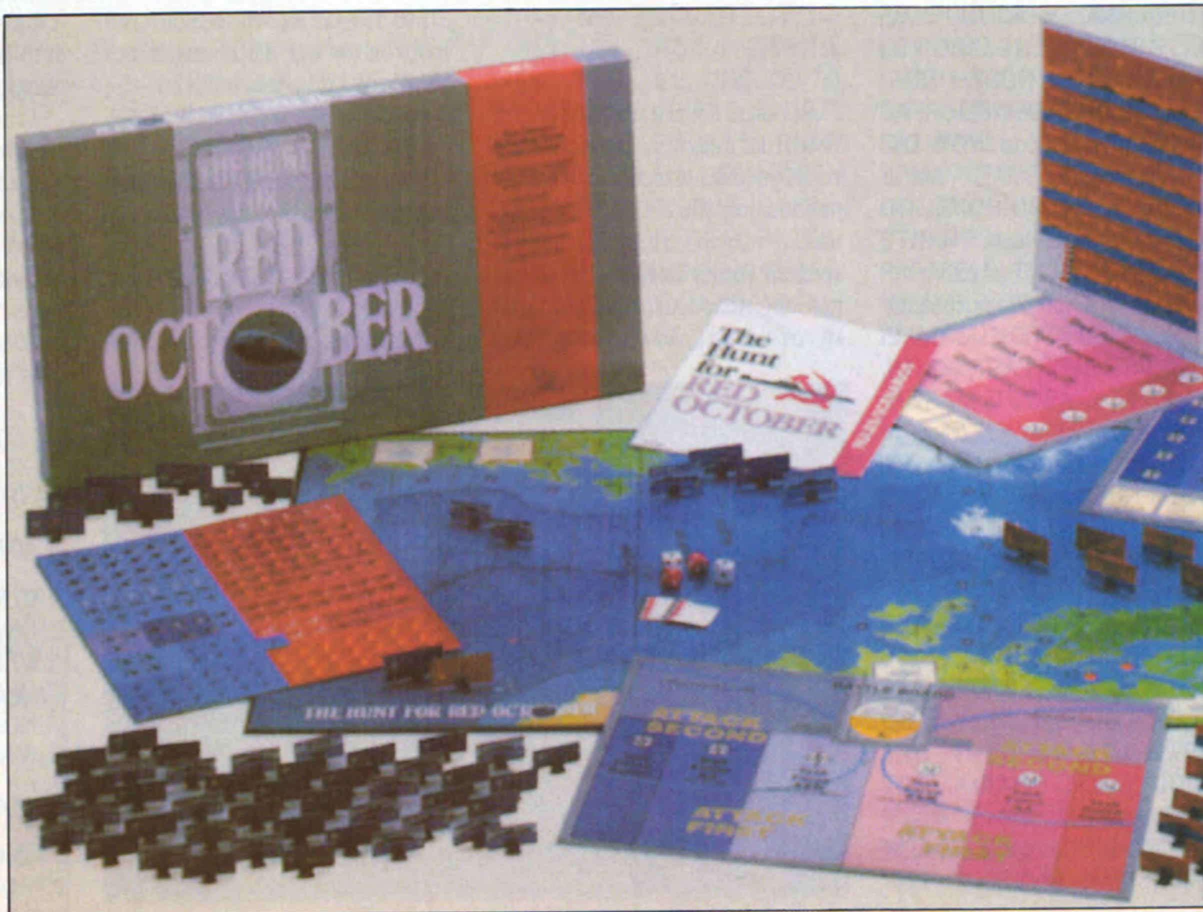
Το επιτραπέζιο παιχνίδι (εκδόσεις TSR, ναι, της εταιρίας που βγάζει το Dungeons and Dragons) έρχεται σε ένα εντυπωσιακά μεγάλο κουτί και διαφέρει αρκετά από τα κλασικά wargames. Η TSR προσπαθεί να καθιερώσει ένα νέο είδος πιονιών, που περιλαμβάνουν και παραστάσεις αντί των απλών συμβόλων. Ετσι κάθε πλοίο στο παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από ένα πιόνι με τη φιγούρα του πάνω σε μια πλαστική βάση - και υπάρχουν 144 τέτοιες!

Ο χάρτης καλύπτει ολόκληρο τον Κεντρικό και Βόρειο Ατλαντικό και είναι μεγάλος, σκληρός και πολύ καλά τυπωμένος. Οι παίκτες πρέπει να μελετήσουν καλά όλους τους χώρους - περιοχές, αλλιώς θα βρίσκουν δυσάρεστες εκπλήξεις πολύ συχνά. Γιατί το Hunt for Red October εί-

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Θετικά και αρνητικά σημεία επιτραπέζιου και computer game.

• του Θ. Ραφτόπουλου



ναι ένα μόνο από τα οκτώ σενάρια - παιχνίδια. Τα υπόλοιπα αφορούν διάφορες στιγμές μιας υποτιθέμενης σύγκρουσης των δυνάμεων του ΝΑΤΟ και του Συμφώνου της Βαρσοβίας (R.I.P.) στο χώρο του Ατλαντικού. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι γραμμένοι σε απλή, κατανοητή μορφή. Κάθε γύρος παιχνιδιού περιέχει μια διαδοχή διακριτών φάσεων που περιλαμβάνουν κίνηση, προσπάθεια εντοπισμού και ανίχνευσης του αντιπάλου και, φυσικά, δυνατότητα μάχης. Κάθε πλευρά έχει πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα ανάλογα με τις ικανότητες των σκαφών της. Ομως, είναι φανερή η κατάσταση της ισορροπίας του τρόμου και σε αυτό το μέτωπο.

Τα σκάφη που πλέουν στον ωκεανό του παιχνιδιού καλύπτουν όλες τις κατηγορίες πολεμικών πλοίων, από πυρηνοκίνητα υποβρύχια και φρεγάτες μέχρι αεροπλανοφόρα και σκάφη αμφιβίων αποστολών, το καθένα με τις δικές του ιδιαίτερες ικανότητες.

Η στρατηγική του Hunt for Red October αλλάζει ανάλογα με το σενάριο και έτσι κάθε φορά τίθενται σε κρίση και άλλες πλευρές των ικανοτήτων του παίκτη. Αλλού χρειάζεται υπομονή και μπλόφα, αλλού μαζική επίθεση και αλλού πονηριά και εκμετάλλευση της στιγμής. Το βασικό πρόβλημα είναι η ανίχνευση και ο εντοπισμός του αντιπάλου, πριν προλάβει να κάνει αυτός το ίδιο!

Κάθε παίκτης γνωρίζει μόνο τα δικά του πλοία και από αυτά του αντιπάλου του βλέπει μόνο το σφυροδρέπανο ή το νατοϊκό αστέρι και έτσι το περιθώριο μπλόφας και παγίδας είναι τεράστιο. Η ύπαρξη "ψεύτικων" πλοίων εντείνει αυτή την κατάσταση σύγχυσης. Ο μηχανισμός αναγνώρισης είναι και αυτός απλός - κάθε πλοίο ή μοίρα αεροσκαφών προσπαθεί να ανιχνεύσει τον αντίπαλο με τη χρήση ραντάρ ή σόναρ. Αλλά και ο εχθρός έχει αντίστοιχα συστήματα ή συστήματα παραπλάνησης και έτσι σε λίγες κινήσεις ο Ατλαντικός ηχεί από τις εκρήξεις των πυροβόλων και των πυραύλων. Η μάχη δίνεται σε ένα βοηθητικό χώρο και κάθε ναυτική δύναμη χωρίζεται σε τρία μέρη: ανθυποβρυχιακό, κυρίως μέρος και αεράμυνας. Κάθε πλοίο επιλέγει το χρόνο και το στόχο του πλήγματός του και μέσα σε λίγα λεπτά ο νικητής επαναφέρει στον κυρίως χάρτη όσα πλοία του επέζησαν, ενώ ο ηττημένος τα "σκουπίζει" από το βυθό του ωκεανού.

Το Hunt for Red October είναι κάτι πολύ περισσότερο από την περιπέτεια ενός υποβρυχίου, είναι το παιχνίδι ενός Τρίτου Παγκοσμίου Πολέμου στο μέτωπο του Ατλαντικού. Μαζί με το Red Storm Rising αποτελεί την πρόταση της TSR σε όσους επιζητούν μια εξομοίωση αυτής της σύγκρουσης, σε ένα όμως γρήγορο και όχι δύσκολο παιχνίδι. Απευθύνεται σε παίκτες που δεν θέλουν να πνιγούν σε πίνακες, κανόνες και παραγράφους - τα παγωμένα νερά του Ατλαντικού φτάνουν και περισσεύουν. Η πρώτη έκδοση για ηλεκτρονικούς υπολογιστές κυκλοφόρησε πριν από περίπου τρία χρόνια και ήταν καθαρά ένα παιχνίδι εξομοίωσης. Για την εποχή του ήταν ένα αρκετά εντυπωσιακό και καλοδουλεμένο παιχνίδι που ευχαρίστησε αρκετά τους φίλους του είδους. Το σενάριό του περιοριζόταν μόνο στην ιστορία του "Κόκκινου Οκτώβρη" χωρίς να υπάρχουν κάποια άλλα έξτρα σενάρια. Τα κοινά σημεία που θα συναντήσουμε σε σχέση με το επιτραπέζιο δεν είναι και τόσα πολλά. Το πρώτο και





βασικό είναι ότι και τα δύο χρησιμοποιούν τον ίδιο χώρο, αυτό του παγωμένου Ατλαντικού, για την εξέλιξη των σεναρίων τους. Ακόμα ένα κοινό στοιχείο είναι η πληθώρα σκαφών και ο τρόπος αναγνώρισης.

Η δεύτερη έκδοση δεν έχει καμιά σχέση με τις δύο προηγούμενες. Η έκδοση αυτή είναι καθαρά μια Arcade έκδοση, στην οποία έχετε τον "Κόκκινο Οκτώβρη" και προσπαθείτε να περνάτε τις πίστες πυροβολώντας τους αντιπάλους σας. Αν και οι ηλεκτρονικές εκδόσεις διαθέτουν όμορφα γραφικά, εντυπωσιακές μάχες, πολυπλοκότερα συστήματα χειρισμού, ήχο που τις κάνουν πιο ρεαλιστικές, κατά τη γνώμη μου δεν καταφέρνουν να φτάσουν τη "μαγεία" μιας επιτραπέζιας έκδοσης. Και αυτό γιατί στη μια, αντίπαλός σου είναι ο υπολογιστής, ένα ψυχρό μηχάνημα το οποίο κινείται σε στενά πλαίσια, ενώ στην άλλη η δράση, η περιπέτεια και η φαντασία δεν μπορούν να κλειστούν σε στενά πλαίσια, γιατί απλά ο αντίπαλός σου αυτή τη φορά είναι κάποιος άλλος άνθρωπος. Και, όπως και να το κάνουμε, είναι τελείως διαφορετικό να βλέπεις τα ζάρια να πέφτουν, να κοιτάς τον αντίπαλο στα μάτια και να προσπαθείς να μαντέψεις την επόμενη κίνηση και γενικά να γίνεται ένας σχετικός χαμός, από το να κάθεσαι παθητικά μπροστά σε ένα μόνιτορ.

TOP

Καλό μήνα εύχομαι σε όλους τους απανταχού gamers. Για άλλον ένα μήνα μαζί. Τελευταίος μήνας του Φθινοπώρου, ο Νοέμβριος, και σε ένα μήνα θα έρθουν οι γιορτές που όλοι περιμένουμε με αγωνία. Υπομονή λοιπόν παιδιά. Μήνας είναι θα περάσει!

Από το προηγούμενο τεύχος, όπως θα παρατηρήσατε κι εσείς, οι συνεντεύξεις από τρεις, έγιναν τέσσερις.

Ετσι, έχουμε τη δυνατότητα να φιλοξενήσουμε έναν ακόμα φανατικό gamer. Μακάρι να μπορούσαμε να βάλουμε όλους τους φίλους της στήλης μαζί και να μιλάνε κάθε μήνα για τα αγαπημένα τους games και τους αγαπημένους τους υπολογιστές.

Γι' αυτό το μήνα, το μενού της στήλης – όπως πάντα – σας προσφέρει το TOP 10 των παιχνιδιών στα τρία γνωστά formats και, τέλος, θα διαβάσετε τις απόψεις τεσσάρων φίλων μας από το Νέο Ψυχικό, οι οποίοι χάρηκαν ιδιαίτερα που θα γίνουν διάσημοι. Μέχρι τον επόμενο μήνα, κάντε ένα service στο ταλαιπωρημένο σας joystick και ρίχτε μια ματιά στις νέες κυκλοφορίες. KEEP THE SCORES HIGH, SEE YOU...

Ο SPECTRUM ΖΕΙ



Ο Spectrum ζει και βασιλεύει, αφού υπάρχουν ακόμη gamers, όπως ο δεκαεξάχρονος Γιώργος Μπάκας.

Ο Γιώργος, όπως μας είπε, αρέσκεται σε παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο, όπως το Conan ο Βάρβαρος, Barbarian και τα άλλα συναφή beat 'em up που έχουν κυκλοφορήσει στον θρυλικό Spectrum.

Ο Γιώργος, όταν δεν ασχολείται με τον υπολογιστή του, διασκεδάζει παίζοντας ποδόσφαιρο με τους φίλους του.

Το όνειρό του είναι να αποκτήσει στο μέλλον ένα PC386, με VGA και σκληρό δίσκο.

COMPUTERS & ΠΛΟΙΑ



Ο Γιώργος Καρλής είναι 18 χρονών και σπουδάζει στη σχολή εμποροπλοιάρχων.

Μαζί με τον αδελφό του, ο Γιώργος είναι κάτοχος ενός PC286, με κάρτα γραφικών EGA και σκληρό δίσκο 40 MB. Και οι δύο είναι λάτρεις των Adventures και πιο συγκεκριμένα του Hero's Quest.

Ο Γιώργος όμως δεν λέει όχι και στα FLIGHT SIMULATOR, αφού το F19 αποτελεί το μέσο για να κατακτήσει τους αιθέρες.

Στην ερώτηση μας αν έχει άλλα hobbies, μας είπε πως λατρεύει το κολύμπι, με το οποίο ασχολείται όλες τις εποχές του χρόνου.

Στο μέλλον ο Γιώργος σκέπτεται να αγοράσει ένα δικό του PC286.

8-BIT

ZX-CPC-CBM

1	**KICK OFF 2** (ANCO)
2	**SIM CITY** (INFOGRAMES)
3	**RICK DANGEROUS II** (MICROSTYLE)
4	**NINJA REMIX** (SYSTEM 3)
5	**SHADOW OF THE BEAST** (GREMLIN)
6	**NINJA TURTLES** (IMAGEWORKS)
7	**TOYOTA CELICA GT RALLY** (GREMLIN)
8	**ROBOCOP** (OCEAN)
9	**RINGS OF MEDUSA** (STARBYTE)
10	**BATMAN** (OCEAN)

GAMES

SPECTRUM COMMODORE 64-128 AMSTRAD CPC ATARI ST AMIGA PC COMPATIBLES

16-BIT

AMIGA-ATARI

1	AGONY (PSYGNOSIS)
2	ANOTHER WORLD (DELPHINE)
3	ROBOCOP III (OCEAN)
4	EYE OF THE BEHOLDER II (SSI)
5	KICK OFF 2 (ANCO)
6	THE GODFATHERS (U.S. GOLD)
7	CRUISE FOR A CORPSE (DELPHINE)
8	THE MANAGER (ANCO)
9	POPULOUS II (BULLFROG)
10	EPIC (OCEAN)

AMIGA I



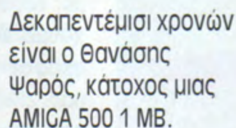
Ο Σπύρος Λύτρας, 16 ετών, είναι ιδιοκτήτης μίας AMIGA 500.

Του αρέσουν τα arcades και δηλώνει φανατικός του Kick off.

Επίσης, του αρέσουν ιδιαίτερα και τα: North & South, Sim City και Pirates.

Το αγαπημένο του hobby είναι το ποδόσφαιρο. Στην ερώτηση μας για το τι υπολογιστή θα ήθελε να αποκτήσει στο μέλλον, απάντησε ότι ίσως να αγοράσει ένα PC.

AMIGA II



Δεκαπεντέμισι χρονών είναι ο Θανάσης Ψαρός, κάτοχος μιας AMIGA 500 1 MB.

Του Θανάση του αρέσουν τα Adventures, όπως το Monkey Island II, άλλα δεν λέει όχι και για κανένα KICK OFF.

Ο Θανάσης μου ζήτησε να δώσω χαιρετισμούς στον Τσουρινάκη και να τον ρωτήσω αν ξέρει αν θα κυκλοφορήσει το FATE OF ATLANTIS στην AMIGA500.

Θανάση, δυστυχώς δεν έχω νεότερα. Ο Τσουρινάκης μου είπε ότι δεν έχει ιδέα.

IBM-COMPATIBLE

PC-AT

1	DARK SEED (CYBERDREAMS)
2	EPIC (OCEAN)
3	LAURA BOW II (SIERRA)
4	STAR TREK IV (RAINBOW ARTS)
5	LEMMINGS II (PSYGNOSIS)
6	KING'S QUEST 5 (SIERRA)
7	CONQUEST OF THE LONGBOW (SIERRA)
8	THE MANAGER ANCO)
9	CARL LEWIS CHALLENGE (PHYGNOSIS)
10	ECES OF THE PACIFIC (DYNAMIXS)

PLAY THE

GAME

Κατακτήστε τους αιθέρες και οργανώστε σωστά τις επιθέσεις σας για να είστε εσείς ο νικητής. Το Air Warrior δεν είναι ένα απλό flight simulator, αλλά ένα παιχνίδι στρατηγικής.

• του Κώστα Παπαδάκη

Πριν από δύο τεύχη σας είχαμε παρουσιάσει σε ένα αναλυτικό Special Review το multi-user παιχνίδι της CompuLink, το Air Warrior. Θα επιχειρήσουμε να σας δείξουμε κάποια περισσότερο "επαγγελματικά" κολπάκια και κάποιες τεχνικές, που αποκτήσαμε έπειτα από πολλές ώρες πτήσεως και σφοδρές αερομαχίες.

Το σενάριο του παιχνιδιού έχει ως εξής: βρισκόμαστε σε μια εμπόλεμη ζώνη της Ευρώπης. Στον πόλεμο έχουν εμπλακεί και οι ανεξάρτητες χώρες (A, B, C), στις οποίες είναι χωρισμένοι και οι παίκτες του Air Warrior. Σκοπός σας είναι να προστατεύσετε από τους εισβολείς τα διάφορα στρατηγικά σημεία της χώρας σας (αποθήκες, εργοστάσια, πόλεις, αεροδρόμια, γέφυρες κ.ά.).

Παράλληλα, πρέπει να ακολουθήσετε και επιθετική στρατηγική, καταλαμβάνοντας περιοχές των εχθρών ή προκαλώντας ζημιές σε καίρια σημεία. Αυτά όλα θα προσπαθήσετε να τα πετύχετε είτε από τον αέρα με κάποιο αεροπλάνο είτε από το έδαφος με κάποιο όχημα. Καλό, λοιπόν, θα ήταν να δούμε συνοπτικά τα κυριότερα στοιχεία των αεροσκαφών και των οχημάτων εδάφους.

AIR WARRIOR

Ο ΚΥΡΙΑΡΧΟΣ!

ΑΕΡΟΣΚΑΦΗ
Μαχητικά

Είναι η μεγαλύτερη κατηγορία αεροσκαφών στο Air Warrior και προσομοιώνονται πολλά αεροπλάνα του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά και αρκετά του Πρώτου. Είναι αρκετά γρήγορα και από αυτά ξεχωρίζουν το P-51 Mustang, που αποτελεί το ταχύτερο αεροσκάφος (πιάνει ανώτατη ταχύτητα τα 380 knots στα 25.000 πόδια), ακολουθεί το Corsair με 369 knots στα 25.000 πόδια, το FW-190 με 356 knots στα 20.000 πόδια και το P-38 Lighting με ανώτατη ταχύτητα τα 360 knots στα 20.000 πόδια. Επονται με χαμηλότερες ταχύτητες το Spitfire (353 knots), το Bf 109G (350 knots), το Ki 88 Ia (338 knots) και τέλος το A6M5a Zero (308 knots).

Οπως βλέπετε από τις ταχύτητες, όλα τα αεροπλάνα δεν είναι ισάξια. Οι ανώτατες ταχύτητες είναι ένα ενδεικτικό στοιχείο, γι' αυτό δεν πρέπει να τα κρίνουμε από την ταχύτητα. Σίγουρα, είναι ένα βασικό στοιχείο, αλλά πολλές φορές η μεγάλη ταχύτητα δεν είναι το παν σε ένα αεροπλάνο. Για παράδειγμα, ας πάρουμε το P-51 Mustang και ας το συγκρίνουμε με ένα πιο αργό, το Spitfire. Το δεύτερο μπορεί να μην υπερέχει σε ταχύτητα έναντι του Mustang, αλλά είναι αρκετά ελαφρύτερο και συνεπώς πιο ευέλικτο.

Συγκεκριμένα, το Spitfire μπορεί να εκτελεί πολύ γρήγορες και κλειστές στροφές (8-9 g's), ενώ το Mustang μόλις που καταφέρνει να κάνει στροφή 7 g's.

Οπως είναι φανερό, κάθε αεροπλάνο στο Air Warrior διατηρεί τις ιδιαιτερότητες του πραγματικού κάνοντας την εξομοίωση όσο το δυνατόν πιο ακριβή.

Τα μαχητικά αεροσκάφη είναι εφοδιασμένα με ένα πυροβόλο που μπορεί να ελέγχει ο πιλότος του αεροσκάφους και μόνο αυτός. Το πυροβόλο δεν μπορεί να μετακινηθεί, όπως συμβαίνει με τα πυροβόλα των βομβαρδιστικών. Για να στοχεύσουμε ένα στόχο, θα πρέπει να φέρουμε το αεροσκάφος μας σε τέτοια θέση, ώστε ο στόχος να έρθει μέσα στο στόχαστρο. Η απόσταση στην οποία πρέπει να βρίσκεται ο στόχος (π.χ. αεροσκάφος) δεν πρέπει να ξεπερνά τις 900 γιάρδες. Είναι λογικό να ισχύει ότι, όσο πιο κοντά είναι το αεροσκάφος που θέλουμε να καταρρίψουμε, τόσες περισσότερες πιθανότητες έχουμε να το πετύχουμε. Αλλά πρέπει να σημειώσουμε ότι, όταν το αεροσκάφος που θέλουμε να καταρρίψουμε είναι πολύ κοντά μας, είναι δύσκολο να το φέρουμε μέσα στο στόχαστρο, αφού οποιαδήποτε αλλαγή πορείας κάνει θα μας δυσκολεύει στο να το ακολουθήσουμε. Γι' αυτό η πιο ενδεδειγμένη απόσταση είναι μεταξύ 350 και 500 yards. Οταν πατάμε το fire και εμφανιστεί πάνω στο στόχο μας ένας σταυρός, αυτό σημαίνει ότι έχουμε πετύχει μεγάλη ζημιά στο αεροπλάνο που σημαδεύουμε. Η κατάρριψή του επιτυγχάνεται ακολουθώντας την ίδια τακτική. Βέβαια, αν το αεροσκάφος που έχουμε πετύχει με τα βλήματά μας συντριβεί στο έδαφος, τότε η νίκη (και οι πόντοι) κατοχυρώνεται σε εμάς.

Προσοχή! Προσοχή όμως ποιον σημαδεύετε!!! Σε περίπτωση που μέσα στο στόχαστρο του αεροπλάνου σας βρίσκονται περισσότερα από ένα αεροπλάνα και ανάμεσά του υπάρχουν και φιλικά αεροσκάφη, τότε θα σας συμβούλευα να κάνετε λίγη υπομονή ή να αλλάξετε μερικές μοίρες πο-

ρεία μέχρι να ξεκαθαρίσει η κατάσταση. Ο κίνδυνος που κρύβεται σε μια τέτοια κατάσταση είναι μέσα στη σύγχυση να καταρρίψετε κάποιο φιλικό αεροπλάνο! Αυτό θα έχει επιπτώσεις! Αν επαναληφθεί το ίδιο φαινόμενο, τότε κηρύσσεστε ανεπιθύμητο πρόσωπο, προδότης (persona non grata) και πρέπει να εγκαταλείψετε τη χώρα ή να μην παίξετε Air Warrior για 24 ολόκληρες ώρες. Η επιλογή είναι δική σας! Οσοι έχουν παίξει Air Warrior σίγουρα έχουν αναρωτηθεί: "Πώς γίνονται οι κλειστές στροφές και τα κατακόρυφα loops που κάνουν κάποιοι;". Λοιπόν, για να κάνουμε μια κλειστή στροφή, θα πρέπει να φέρουμε το αεροσκάφος μας κάθετα προς τον ορίζοντα και να κρατάμε τη μύτη του προς τα κάτω.

Αν πάλι τη θέλουμε ακόμα πιο κλειστή, πρέπει να κάνουμε την παραπάνω διαδικασία, πηγαίνοντας το rudder στην αντίθετη κατεύθυνση. (Το rudder ελέγχεται με τα πλήκτρα a, s, d.) Για παράδειγμα, αν θέλουμε να στρίψουμε αριστερά, το rudder θα πρέπει να βρίσκεται δεξιά. Η στροφή θα λέγαμε ότι γίνεται "επί τόπου". Αν πάλι θέλουμε να κάνουμε ένα κατακόρυφο loop, η ταχύτητά μας θα πρέπει να είναι μεγαλύτερη από 275 knots. Σε περίπτωση που δεν είναι, πρέπει να κάνουμε μια βουτιά προς το έδαφος για να την αυξήσουμε και κατόπιν να τραβήξουμε το πηδάλιο προς τα κάτω, ώστε να σηκώσουμε το αεροπλάνο κατακόρυφα και να επιτύχουμε να κάνουμε loop. Προσέξτε, όμως, όταν κάνετε βουτιά. Τα μάτια σας καρφωμένα στο υψόμετρο! Μερικές φορές το έδαφος πλησιάζει γρηγορότερα από ό,τι φανταζόμαστε!

Τέλος, θα πρέπει να πούμε ότι τα περισσότερα μαχητικά μπορούμε να τα εφοδιάσουμε με μία βόμβα. Εξαίρεση αποτελεί το δικινητήριο P-38 Lighting που παίρνει δύο και θεωρείται αρκετά γρήγορο.

Βομβαρδιστικά

Τα βομβαρδιστικά είναι η δεύτερη μεγαλύτερη κατηγορία αεροσκαφών. Είναι σαφώς πιο αργοκίνητα από τα μαχητικά, αλλά καταστροφικά στους βομβαρδισμούς. Ορισμένα από αυτά μπορούν να οπλιστούν με δώδεκα βόμβες και να προκαλέσουν σημαντικές ζημιές σε στρατηγικούς στόχους. Ολα τα βομβαρδιστικά έχουν πολλές θέσεις πέρα από αυτή του πιλότου. Βέβαια, αν έχετε διαλέξει τη θέση του πιλότου, δεν μπορείτε να μετακινηθείτε σε κάποια θέση πυροβολητή. Δεν θα ήταν άλλωστε λογικό να συμβαίνει κάτι τέτοιο.

Το αεροπλάνο δεν μπορεί να μείνει ακυβέρνητο. Μπορείτε λοιπόν να έχετε μέσα στο αεροπλάνο σας από 2 μέχρι 8 ακόμα παίκτες σε διάφορες θέσεις (π.χ. πυροβολητών, ασυρματιστή, πλοηγού). Οι θέσεις διαφέρουν από βομβαρδιστικό σε βομβαρδιστικό, το ίδιο και ο ανώτατος αριθμός παικτών που μπορούν να βρίσκονται στο αεροσκάφος. Για να δείτε τις θέσεις του αεροσκάφους, επιλέξτε αρχικά το βομβαρδιστικό από το menu και στη συνέχεια γράψτε /status.

Για παράδειγμα, το βομβαρδιστικό B 17 Flying Fortress μπορεί να πάρει επάνω του μέχρι οκτώ παίκτες. Οι θέσεις που έχει το συγκεκριμένο αεροσκάφος είναι του πιλότου (pilot), του πλοηγού (navigator), του πυροβολητή της ουράς (tale gunner), της κορυφής (upper), της μύτης (chin),

PLAY THE GAME





της δεξιάς πλευράς (right), της αριστερής πλευράς (left) και της κοιλιάς (ball).

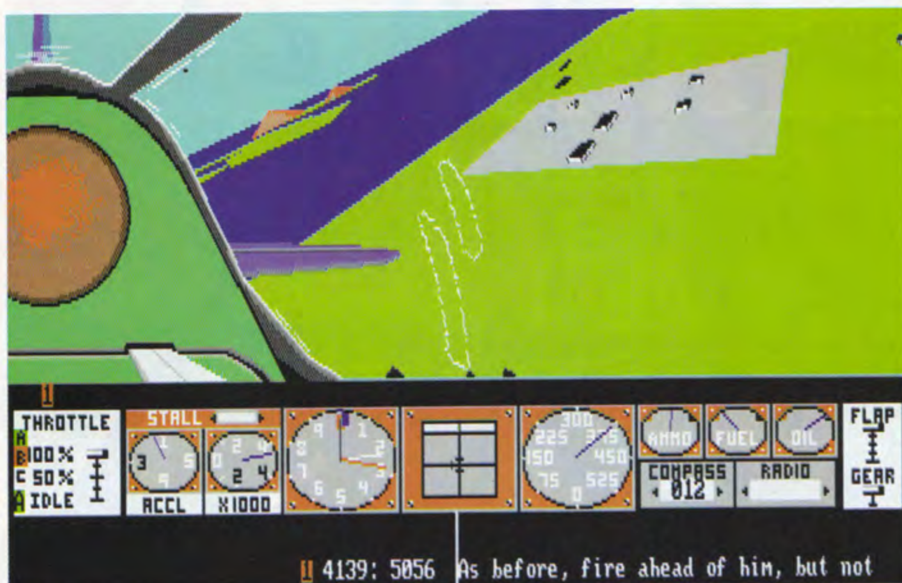
Για να μπει κάποιος παίκτης σε ένα βομβαρδιστικό που έχει πάρει κάποιος άλλος παίκτης ως πιλότος, πρέπει στο conference room ή στο αεροδρόμιο όπου βρίσκεται να γράψει /join <αριθμό παίκτη> <θέση>. Π.χ. αν ο παίκτης που έχει πάρει το βομβαρδιστικό είναι ο 6770 (πιλότος) και θέλουμε να μπούμε στο αεροσκάφος του, πρέπει να γράψουμε /join 6770 tail, για να μπούμε στη θέση του πυροβολητή της ουράς. Ο άλλος παίκτης (6770) πρέπει να τον δεχτεί ή όχι στο σκάφος γράφοντας /accept <αριθμό παίκτη> ή /deny <αριθμό παίκτη> αντίστοιχα, όπου αριθμός παίκτη είναι ο κωδικός αριθμός που έχουμε στο Air Warrior.

Αν πάλι βρισκόμαστε στον αέρα και θέλουμε να μετακινηθούμε σε άλλη κενή θέση του αεροσκάφους, τότε μπορούμε να δώσουμε μια εντολή παρόμοια με την προηγούμενη. Πατάμε το <ESC> και γράφουμε στη γραμμή που εμφανίζεται ju, αν θέλουμε να μετακινηθούμε από την ουρά





PLAY THE GAME



στο πυροβόλο της κορυφής (upper). Χρησιμοποιούμε δηλαδή τα αρχικά των λέξεων join και upper. Εδώ δεν χρειάζεται να πάρουμε την άδεια του πιλότου.

Ας περάσουμε τώρα σε κάτι εξίσου ενδιαφέρον, στο βομβαρδισμό αεροδρομίων, κτηρίων και γενικά επίγειων στόχων.

Σημαντικό ρόλο παίζει το ύψος, η ταχύτητα του βομβαρδιστικού και η απόσταση από το στόχο. Λοιπόν, δεν πρέπει να βρισκόμαστε πολύ χαμηλά όταν βομβαρδίζουμε ένα στόχο (όχι κάτω από 300 πόδια). Για να μην κινδυνέψουμε από την έκρηξη, ο στόχος πρέπει να μπαίνει στο στόχαστρο, όταν αφήσουμε τις βόμβες και η ταχύτητά μας πρέπει να είναι μικρή, γύρω στα 150 knots. Αν κάνουμε κατακόρυφο βομβαρδισμό, η ταχύτητα μπορεί να είναι μεγαλύτερη και έχουμε περισσότερες πιθανότητες να πετύχουμε το στόχο.

Προσέξτε μονάχα μην ξεχαστείτε. Θυμηθείτε ότι κινείστε προς το έδαφος! Δεν είναι ανάγκη να το αγγίζετε. Για το βομβαρδισμό μπορείτε να ενεργοποιήσετε με την εντολή <ESC>z τον ειδικό στόχο που υπάρχει γι' αυτή την περίπτωση. Οταν δώσετε αυτήν την εντολή, μπαίνει ταυτόχρονα και ο αυτόματος πιλότος. (Για να επιστρέψετε, δώστε ξανά την ίδια εντολή.) Οι κυριότεροι στρατηγικοί στόχοι που μπορείτε να καταστρέψετε είναι χωρισμένοι σε τέσσερις βασικές κατηγορίες: εργοστάσια, αεροδρόμια, γέφυρες και πόλεις.

Τα εργοστάσια παίξουν σημαντικό ρόλο στον ανεφοδιασμό μιας χώρας σε είδη πρώτης ανάγκης, πολεμοφόδια και αεροπλάνα. Στα αεροδρόμια, εκτός από τους διαδρόμους, μπορείτε να καταστρέψετε τον πύργο ελέγχου, τα αντιαεροπορικά και τις αποθήκες εφοδίων και καυσίμων. Προσοχή στα αντιαεροπορικά. Δεν κάθονται και σας κοιτάνε! Είναι αρκετά έως πολύ επικίνδυνα.

Πολλούς πόντους μπορείτε να μαζέψετε και από το βομβαρδισμό των πρωτευουσών, αφού εκεί υπάρχουν πολλά κτήρια και, όσο άτυχος ή άστοχος και αν είστε, κάποια βόμβα θα βρει το στόχο της! Περισσότερους πόντους παίρνετε όταν βομβαρδίσετε διοικητικά κτήρια.

ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ - ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Η απογείωση είναι μια σχετικά εύκολη υπόθεση. Πριν ανάψετε τις μηχανές (πλήκτρο 8), εξετάστε αν έχετε σφαίρες στο πυροβόλο σας (βλ. ρολόι AMMO), αν τα flaps είναι ανεβασμένα και φυσικά αν έχετε αρκετά καύσιμα. Δεν είναι απαραίτητα να έχετε γεμάτες τις δεξαμενές καυσίμων, εκτός αν σκοπεύετε να μείνετε πολλή ώρα στον αέρα. Εχοντας μισογεμάτες τις δεξαμενές έχουμε μικρότερο βάρος με αυτονόητα αποτελέσματα. Ανάβουμε τις μηχανές (πλ. 8) και στη συνέχεια βάζουμε τον κινητήρα να δουλέψει με τη μέγιστη ισχύ του (πλ. 7).

Κρατάμε το αεροσκάφος στο διάδρομο με τη μύτη του χαμηλά. Οταν αναπτύξουμε ικανοποιητική ταχύτητα (100 knots ή μεγαλύτερη), απογειώνουμε το αεροσκάφος μας. Μόλις απογειωθούμε, πρέπει να βάλουμε τις ρόδες μέσα (πλ. ;), γιατί αφ' ενός αποκτάμε ταχύτητα, αφ' ετέρου υπάρχει ο κίνδυνος να μπλοκαριστούν έξω και να καταστραφούν.

Από την άλλη πλευρά, η προσγείωση είναι πολλή δύσκολη, αλλά με αρκετή εξάσκηση και ακολουθώντας τις παρακάτω συμβουλές, θα τα καταφέρετε. Αρχικά, θα πρέπει να μειώσετε την ταχύτητά σας αρκετά, ώστε να φτάσει γύρω στα 150 knots. Για να το πετύχετε αυτό, κάντε μια άνοδο για να μειώσετε την ταχύτητα και κατόπιν κατεβάστε τα flaps για να τη διατηρήσετε σε σταθερά επίπεδα. Στη συνέχεια, αρχίστε να κατεβαίνετε για να φτάσετε σε τελικό ύψος στα 700-800 πόδια. Μειώστε τη δύναμη του κινητήρα στο 10-30% και προσπαθήστε να ευθυγραμμιστείτε με το διάδρομο.

Την ευθυγράμμιση μπορείτε να την κάνετε εύκολα με το rudder (πλ. a, s, d). Αν πάλι είστε πολύ μακριά, χρησιμοποιήστε το πηδάλιο. Οταν πια το αεροδρόμιο έχει αρχίσει να φαίνεται για τα καλά, κατεβάστε τις ρόδες, στοχεύστε την αρχή του διαδρόμου, κεντράρετε και συνεχίστε την κάθοδο. Οι διορθώσεις στην πορεία τώρα πρέπει να γίνονται με το rudder. Οταν αγγίξετε το έδαφος, κλείστε τη μηχανή και χρησιμοποιήστε τα φρένα (Alt ή Space).

Τέλος, κρατήστε τη μύτη προς τα κάτω μέχρι να σταματήσει τελείως το αεροπλάνο. Οπως είπαμε, θέλει πολύ καλή εξάσκηση.



ΟΧΗΜΑΤΑ ΕΔΑΦΟΥΣ

Στα οχήματα εδάφους τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά! Δε θα σας συμβούλευα πάντως να πάρετε κάποιο μόνος σας. Καλό θα ήταν να έχετε και κάποιον πυροβολητή. Για να γίνουμε πυροβολητές σε όχημα εδάφους, ακολουθούμε την ίδια διαδικασία με αυτή των πυροβολητών στα βομβαρδιστικά αεροπλάνα. Το μόνο όχημα εδάφους που έχετε με 4 θέσεις είναι το Tank. Στο Tank υπάρχουν οι εξής θέσεις: οδηγού, πυροβολητή, θέση στο κανόνι και μία στην κορυφή του Tank. Τα υπόλοιπα οχήματα διαθέτουν μόνο δύο θέσεις (οδηγού και πυροβολητή) εκτός από το αντιαεροπορικό Flak που έχει μια επιπλέον θέση (hull).

ΣΥΝΟΜΙΛΙΕΣ - ΑΣΥΡΜΑΤΟΣ

Οπως σας είχαμε πει και στο special review, ο ασύρματος διαθέτει συνολικά 999 διαφορετικά κανάλια συνομιλιών. Το κανάλι 1 θεωρείται το διεθνές κανάλι, δηλαδή αν στείλετε κάποιο μήνυμα, θα το λάβουν όλοι οι χρήστες που βρίσκονται στο κανάλι αυτό, ανεξάρτητα χώρας. Το δεύτερο κανάλι είναι το κανάλι της χώρας στην οποία ανήκετε. Οποιο μήνυμα στείλετε σε αυτό το κανάλι, θα το λάβουν όλοι οι χρήστες στη χώρα αυτή, ανεξάρτητα από το αν βρίσκονται στο κανάλι αυτό ή όχι. Στις υπόλοιπες 997 συχνότητες μπορούν να γίνουν ιδιωτικές συνομιλίες, αλλά προσέξτε γιατί μπορεί να βρίσκεται κάποιος στη συχνότητα που διαλέξατε και να κρυφακούει! Για να στείλετε ένα μήνυμα μέσω του ασύρματου, χρησιμοποιήστε το "slash" (/) και κατόπιν πληκτρολογήστε το μήνυμά σας. Ειδικά, για να στείλετε ένα μήνυμα στο κανάλι της χώρας σας, δεν είναι απαραίτητο να αλλάξετε συχνότητα. Αντί να δώσετε "slash", πατήστε την απόστροφο "'" και γράψτε το μήνυμά σας. Προσοχή όμως, γιατί αυτό ισχύει μόνο στα μαχητικά αεροσκάφη.

Η απόστροφος στα βομβαρδιστικά χρησιμοποιείται σαν ενδοσυνεννόηση και όχι σαν τη δεύτερη συχνότητα. Οπως καταλάβατε, στα βομβαρδιστικά η απόστροφος έχει διαφορετική χρήση, χρησιμοποιείται δηλ. για τη συνεννόηση των παικτών που βρίσκονται μέσα στο αεροσκάφος και μόνο!

ΕΠΙΘΕΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΛΗΨΗ ΑΕΡΟΔΡΟΜΙΟΥ

Στο Air Warrior μπορείτε να κάνετε και κατάληψη σε κάποιο εχθρικό αεροδρόμιο και τότε. θα ανήκει στη χώρα σας για 30 λεπτά. Πρέπει να τονίσουμε ότι δεν μπορείτε να καταλάβετε όποιο αεροδρόμιο θέλετε, καθώς το αεροδρόμιο πρέπει να διαθέτει απαραίτητα πύργο ελέγχου και αντιαεροπορικά. Διαφορετικά δεν μπορείτε να το καταλάβετε.

Για να καταλάβετε ένα αεροδρόμιο, θα πρέπει πρώτα να καταστρέψετε τον πύργο ελέγχου και τα αντιαεροπορικά που διαθέτει και στη συνέχεια να πετάξετε μια Dakota C-47 με αλεξιπτωτιστές για να κάνουν την κατάληψη. Αυτό μπορεί να γίνει και σε συνεργασία με κάποιον άλλον παίκτη. Στην Dakota, οι αλεξιπτωτιστές πηδάνε από ύψος μεγαλύτερο των 500 ποδιών (δεν είναι και τελείως ηλίθιοι!) δίνοντας την εντολή '*go για καθέναν από αυτούς.



ΟΜΑΔΕΣ

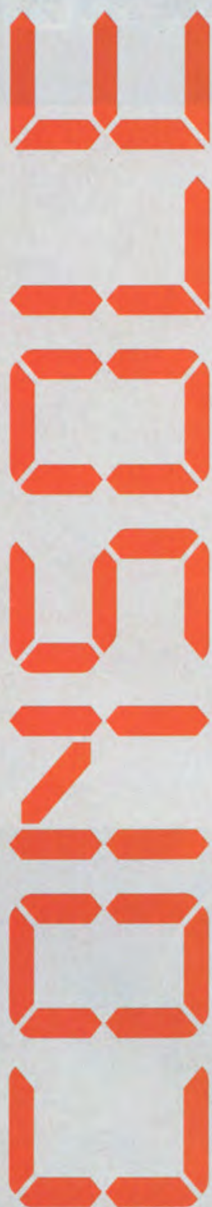
Μία πολύ έξυπνη ιδέα που υποστηρίζει το Air Warrior είναι και η δημιουργία ομάδων δράσης. Η ομάδα (team) αποτελείται από τον αρχηγό - ηγέτη (leader) και από τους κατώτερούς του, οι οποίοι ακολουθούν τις διαταγές του. Για να μπείτε σε μία ομάδα που ήδη υπάρχει, δεν έχετε παρά να κάνετε μια αίτηση (/ask) στον αρχηγό της. Θα πρέπει όμως να βρίσκεστε στο ίδιο μέρος όπου βρίσκεται και ο αρχηγός (π.χ. conference room 1). Βέβαια, μπορείτε να δεχτείτε και μία πρόσκληση (/invite) από τον αρχηγό μίας ομάδας να γίνεται μέλος της. Αν πάλι θεωρείτε τον αρχηγό αυταρχικό, μπορείτε να αφήσετε την ομάδα και να δημιουργήσετε μία δική σας. Αν πάλι δε θεωρείτε τον εαυτό σας ικανό για ηγέτη, μπορείτε να αναθέσετε την ηγεσία σε κάποιον πιο ικανό (/transfer).

SCORE

Οι βαθμοί υπολογίζονται αρκετά πολύπλοκα, αλλά και δίκαια! Θα πάρουμε την περίπτωση που μετά την αερομαχία σας ή το βομβαρδισμό, καταφέρνετε και προσγειώνετε το αεροπλάνο σας σε διάδρομο της χώρας σας, χωρίς να έχετε υποστεί ζημιές. Για κάθε αεροπλάνο που έχετε ρίξει σας δίνονται 600 βαθμοί, για κάθε κτήριο έως και 1.000, για κάθε γέφυρα 200, ενώ για κάθε βόμβα που πέφτει μέσα σε αεροδιάδρομο 100 βαθμοί. Βέβαια, όλα αυτά, αν όλα πάνε καλά. Σε αντίθετη περίπτωση, οι πόντοι μειώνονται ανάλογα με τη ζημία που έχετε υποστεί. Για παράδειγμα, αν σκοτωθείτε ή φυλακιστείτε σε ουδέτερη ζώνη, χάνετε το 50% των βαθμών σας! Αν πάλι συμβεί σε εχθρική περιοχή, τους χάνετε όλους!!! Αν έχετε πάρει C-47, παίρνετε 50 πόντους για κάθε αλεξιπτωτιστή που φτάνει ζωντανός σε αεροδρόμιο και 1.000 πόντους αν το καταλάβουν!

Αυτά και άλλα πολλά συμβαίνουν στο Air Warrior που φιλοξενεί η CompuLink. Αξίζει τον κόπο να πάρετε μια γεύση από "πραγματικές" αερομαχίες και θεαματικές στρατηγικές! Ραντεβού, λοιπόν, στους αιθέρες κάποιο χειμωνιάτικο βραδάκι...





Tips

Μας έχουν πλημμυρίσει τα εκατοντάδες γράμματά σας με tips των αγαπημένων σας παιχνιδιών από τις αγαπημένες σας κονσόλες και... δεν ξέρουμε τι να τα κάνουμε!

Ο Mario απελπισμένος ζήτησε τη βοήθειά σας, ενώ ο Sonic, ο θρυλικός σκαντζόχοιρος, ζει ακόμη χάρη σε σας. Φαίνεται ότι και στην Ελλάδα, όπως και στην υπόλοιπη Ευρώπη, οι παιχνιδομηχανές σημειώνουν τεράστια επιτυχία με όλο και περισσότερες κυκλοφορίες νέων τίτλων. Ας βγει και κανένας επεξεργαστής κειμένου για τις παιχνιδομηχανές, να γράφω εκεί τα tips...

Γράφει ο Δημήτρης Ζούλιας

SLIDER (SKWEEK)

(SEGA GAMEGEAR)

Μερικοί κωδικοί για τις 20 (!) τελευταίες πίστες του παιχνιδιού:

70 AGEK 81 NAJG
71 JGNM 82 EJAN
72 APED 83 NJJP
73 JPNF 84 EACG
74 AGGM 85 NALI
75 JGPO 86 EJCP
76 APGF 87 NJLB
77 JPPH 88 GAAG
78 CGEM 89 PAJI
79 LGNO 90 ECAG
80 EAAE

FORCE

(GAME BOY)

Εάν πατήσετε A, B, UP, SELECT όλα μαζί, όταν δείχνει τους τίτλους, θα αρχίσετε με 50.000 λίρες!



JAMES POND

(SEGA MEGADRIVE)

Για να πάτε από το τέλος της πρώτης αποστολής στην αρχή της ενδέκατης, πηγαίνετε στη μικρή κορυφή στο αριστερό μέρος της πίστας και κάντε κάτω με το χειριστήριο.

COLUMNS

(SEGA GAMEGEAR)

Πηγαίνετε στο Flash mode και διαλέξτε height 9. Επιλέξτε επίπεδο δυσκολίας, αρχίστε να παίζετε και... χάστε επίτηδες.

Οταν το flash demo κάνει break στο flash back, θα δείξει ένα διαφορετικό τέλος.

METAL GEAR

(NINTENDO NES)

Για να έχετε όλα τα όπλα, στα οποία μπορείτε να απλώσετε να χέρια σας, κάντε τα εξής:

CODES:5XZ1C GZZZG
UOOOU VYRZZ NTOZ3.

LEGEND OF ZELDA

(NINTENDO NES)

Ονομάστε τον εαυτό σας ZELDA και θα αρχίσετε το δεύτερο level. Λίγο προφανές ε;



CONSOLE *Tips*

SOLAR JETMAN

(NINTENDO NES)

Μερικά tips που θα σας δώσουν άπειρα τα πάντα:

CODE:DDDDDDDDDDDD 111111
GGGGGGGGGGGG 222222
HHHHHHHHHHHH 333333
KKKKKKKKKKKK 444444
LLLLLLLLLLLL 555555
MMMMMMMMMMMMMMMM 666666
NNNNNNNNNNNNN 777777
PPPPPPPPPPPP 888888
QQQQQQQQQQQQQQ 999999

DESERT STRIKE

(SEGA MEGADRIVE)

Οι κωδικοί για τις τρεις πίστες του παιχνιδιού είναι οι εξής:

Level 2 (Skud Buster) TQJZLOK
Level 3 (Embassy City) VLJKKTY
Level 4 (Nuclear Storm) BTTIKLK

Να ξέρετε ότι, εάν προσπαθήσετε να παίξετε τις τελευταίες πίστες, θα δυσκολευτείτε πολύ, καθώς δεν θα έχετε χτυπήσει τις εχθρικές αμυντικές δυνάμεις σε προηγούμενες πιο εύκολες αποστολές.

KING OF THE ZOO

(GAME BOY)

Στην οθόνη όπου επιλέγετε χαρακτήρες κάντε αριστερά και ύστερα πατήστε και κρατήστε το B και το A. Θα εμφανιστεί ένας αριθμός, ο οποίος με επάνω ή κάτω θα αλλάζει. Αυτός είναι και ο αριθμός του επιπέδου σας.



PSYCHIC WORLD

(SEGA GAMEGEAR)

Θα θέλατε να αρχίζετε το παιχνίδι σε όποιο επίπεδο θέλετε;

Εάν ναι, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα: κάντε left, up ταυτόχρονα και πατήστε start για να αποκαλυφθεί το menu.

Θα μπορείτε να επιλέξετε όποια πίστα θέλετε.

TECHNOCOP

(SEGA MEGADRIVE)

Για να αποκαθίσταται το επίπεδο της ενέργειάς σας, παγώστε το παιχνίδι και πατήστε το C δέκα φορές, το A 5 φορές, το B 2 φορές και το A πάλι 10 φορές.

Ξεπαγώστε το παιχνίδι και θα δείτε ότι έχετε απεριόριστη ενέργεια.

MERCENARY NEMESIS

(GAME BOY)

Παγώστε το παιχνίδι και μετά κάντε τα εξής: UP, UP, DOWN, DOWN, LEFT, RIGHT, B, A, B, A και θα αποκτήσετε το ισχυρότερο όλων των όπλων!

GAUNTLET II

(NINTENDO NES)

Εάν έχετε κολλήσει σε ένα επίπεδο, μείνετε ακίνητοι για 100 πόντους ζωής και θα δείτε μετά ότι όλοι οι τοίχοι μεταμορφώνονται σε εξόδους.

MARVEL LAND

(SEGA MEGADRIVE)

Βάλτε το επίπεδο δυσκολίας στο κανονικό και μετά πληκτρολογήστε TRIDENT στο σύνθημα και θα σας πάει στο τέλος του παιχνιδιού.

SWORD OF SODAN

(SEGA MEGADRIVE)

Φροντίστε να πιείτε τέσσερα etherium potions και θα εκτιναχτείτε στο επόμενο επίπεδο.



BODY WORKS

ΜΙΑ ΠΛΟΥΣΙΑ ΙΑΤΡΙΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΟ PC ΣΑΣ

IBM & COMPATIBLES

• του Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Σε πολλές χώρες οι υπολογιστές έχουν μπει για τα καλά μέσα στην εκπαίδευση και χρησιμοποιούνται ως εργαλεία εύκολης και πιο γρήγορης εκμάθησης. Εξοπλισμένοι με κατάλληλα προγράμματα χρησιμοποιούνται σε πολλά μαθήματα, κάνοντας τη μάθηση πιο ενδιαφέρουσα και πιο εύκολη.

Η χώρα μας σε αυτόν τον τομέα είναι πολλά χρόνια πίσω. Μάλιστα, ακούγονται και διάφορες γνώμες, οι οποίες υποστηρίζουν ότι η μάθηση πρέπει να δίνεται μόνο από εκπαιδευτικούς. Σίγουρα, ο υπολογιστής δεν θα αντικαταστήσει τον εκπαιδευτικό, θα τον βοηθήσει όμως να δώσει στους μαθητές του ευκολότερα κάποια πράγματα.

Το πρόγραμμα που θα σας παρουσιάσουμε ανήκει στην κατηγορία εκπαιδευτικών εξειδικευμένων προγραμμάτων. Προσπαθεί με έναν εκπληκτικό τρόπο να μας εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας και να αναλύσει κάθε κομμάτι του σώματός μας. Και όπως δείχνουν τα πράγματα, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά.

Το Body Works είναι ένα εκπληκτικό πρόγραμμα που μας δίνει πληροφορίες για κάθε μέλος του ανθρώπινου σώματος. Η ιδέα για την κατασκευή ενός τέτοιου προγράμματος είναι αρκετά πρωτότυπη και εντυπωσιακή.

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Αφού εγκαταστήσουμε το πρόγραμμα στο σκληρό και το τρέξουμε, μπροστά μας εμφανίζεται μια αρκετά εντυπωσιακή οθόνη. Το πρώτο που βλέπουμε είναι ένα κεφάλι σε τομή και μερικά icons στο κάτω μέρος της οθόνης, η οποία χωρίζεται βασικά σε τρία μέρη. Στο πρώτο αριστερά εμφανίζεται η εικόνα, στο δεξιό ο πίνακας με τα ονόματα αυτών που βλέπουμε στην εικόνα και στο κάτω μέρος μέρος εμφανίζονται 20 εικονίδια.



ΕΙΚΟΝΑ

Το παράθυρο όπου εμφανίζεται η εικόνα αρχικά απεικονίζει τα διάφορα συστήματα (λεμφικό κ.λπ). Στο κάτω μέρος αυτής υπάρχουν συνολικά επτά επιλογές που αφορούν την απεικόνιση του ανθρώπινου σώματος. Αυτές είναι: με τα 4 βελάκια του κέρσορα (αριστερά, δεξιά, πάνω, κάτω) μετακινούμε την εικόνα σώματος αντίστοιχα.

Με το συν και πλην μπορούμε να κάνουμε Zoom και UnZoom στο σώμα, ενώ με το Full Body μάς εμφανίζεται ολόκληρο το σώμα και με τη βοήθεια του mouse επιλέγουμε ποιο κομμάτι θέλουμε να δούμε στο παράθυρο εικόνας. Οταν πλησιάσουμε το ποντίκι στο πλαίσιο εικόνας, αυτόματα εμφανίζονται πάνω στην εικόνα μικρά ρομβάκια, τα οποία μας δείχνουν τα σημεία, για τα οποία υπάρχουν κάποιες πληροφορίες ή κάποια εικόνα. Αυτόματα, αν επιλέξουμε κάποιο ρομβάκι κάνοντας κλικ επάνω του, ένας βέλος συνδέει το σημείο με το αντίστοιχο όνομα που υπάρχει στον πίνακα ονομάτων.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΟΝΟΜΑΤΩΝ

Ο πίνακας αυτός περιλαμβάνει όλα τα ονόματα των σημείων που απεικονίζονται πάνω στο κομμάτι εικόνας. Επιλέγοντας κάποιο όνομα αυτόματα ένα βέλος συνδέει το όνομα και το σημείο της εικόνας. Οσα ονόματα έχουν μπροστά τους μια μπλε κουκκίδα διαθέτουν και μια πιο αναλυτική εικόνα του σημείου καθώς και κάποιες πληροφορίες.

Οσα έχουν μαύρη κουκκίδα διαθέτουν μόνο πληροφορίες - κείμενο, ενώ όσα δεν έχουν καθόλου κουκκίδα δεν διαθέτουν τίποτα. Για να δούμε το κείμενο, το οποίο υπάρχει για συγκεκριμένο όνομα, δεν έχουμε παρά να πατήσουμε το δεξιό πλήκτρο του mouse, ενώ για την εικόνα το αριστερό. Αν

κάποιο όνομα έχει εικόνα ή κείμενο, μπορούμε να το δούμε και στο σχέδιο του mouse που υπάρχει κάτω από τον πίνακα.

ΕΙΚΟΝΙΔΙΑ

Τα εικονίδια είναι συνολικά είκοσι. Τα πρώτα δέκα αφορούν το ανθρώπινο σώμα, ενώ τα υπόλοιπα διάφορες λειτουργίες του προγράμματος.

Κάθε φορά που επιλέγουμε ένα από τα δέκα πρώτα εικονίδια, το σύστημα που απεικονίζεται στο σώμα αλλάζει, ενώ ταυτόχρονα αλλάζουν και οι ονομασίες στο δεξιό μέρος.

Για παράδειγμα, αν επιλέξουμε το Lymphatic icon, στο σώμα απεικονίζεται το λεμφικό σύστημα του ανθρώπου. Ας τα δούμε λοιπόν αναλυτικά, αρχίζοντας από αριστερά προς τα δεξιά.

Skeleton icon: Εμφανίζει αναλυτικά το σκελετό του ανθρώπου. Περιλαμβάνει όλα τα οστά και τους συνδέσμους του σκελετού.

Degestive icon: Πεπτικό σύστημα. Περιλαμβάνει το στομάχι και τον οισοφάγο, δόντια, ουρανίσκο, λάρυγγα και όλα τα όργανα που έχουν σχέση με το πεπτικό.

Muscle icon: Μυϊκό σύστημα. Μπορείτε να θαυμάσετε όλους τους μυς που, όπως θα δείτε, υπάρχουν σε κάθε εκατοστό του σώματος.

Lymphatic icon: Λεμφικό σύστημα. Εμφανίζει όλες τις μικρές οζώδεις μάζες (λεμφατικοί αδένες), τοποθετημένες κατά μήκος των λεμφατικών αγγείων.

Endocrine icon: Ενδοκρινικό σύστημα. Εμφανίζει όλους τους ενδοκρινείς αδένες που είναι υπόφυση, θυρεοειδής, πάγκρεας, γεννητικοί αδένες κ.ά.

Nervous icon: Νευροφυτικό σύστημα γνωστό και σαν νευρικό. Μπορείτε να δείτε σε ποια σημεία του σώματος υπάρχουν νεύρα.

Cardiovascular icon: Καρδιοαγγειακό σύστημα. Περιλαμβάνει την καρδιά, τα πνευμόνια και όλα τα καρδιακά αγγεία. Εδώ μπορείτε να δείτε σε ποιο σημείο γίνεται το by-pass και άλλα.

Male Reproductive icon: Απεικονίζει όλα τα όργανα που περιλαμβάνονται στο ανδρικό αναπαραγωγικό σύστημα.

Female Reproductive icon: Απεικονίζει όλα τα όργανα που περιλαμβάνονται στο γυναικείο αναπαραγωγικό σύστημα.

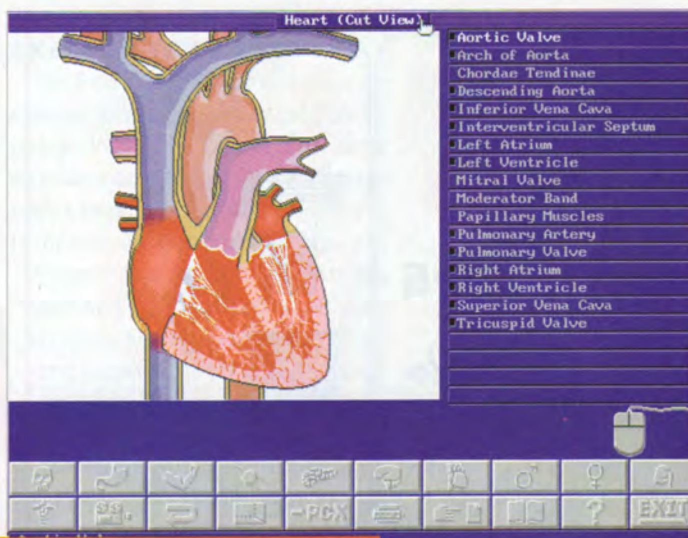
Urinary icon: Ουροποιητικό σύστημα. Περιλαμβάνει τα όργανα που αφορούν αυτό το σύστημα.

Health Topics icon: Από αυτό το εικονίδιο μπορούμε να πάρουμε αρκετές χρήσιμες πληροφορίες που αφορούν την υγεία μας.

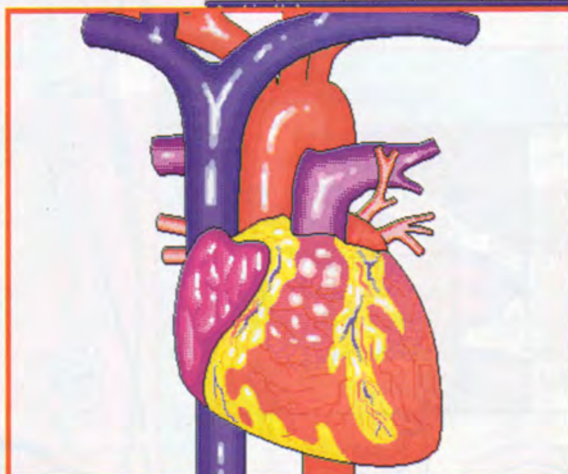
Εχει βασικά τέσσερις κατηγορίες: **Acquired Immune Deficiency Syndrome (AIDS), Drugs (Ναρκωτικά), First Aid (Πρώτες Βοήθειες) και Sports Injuries (Αθλήματα Επιβλαβή).**

Στο πρώτο μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για το τι είναι Aids, από πού προήρθε, πώς μεταδίδεται, ποιοι τρόποι προφύλαξης υπάρχουν κ.ά.

Στο δεύτερο μπορούμε να μά-

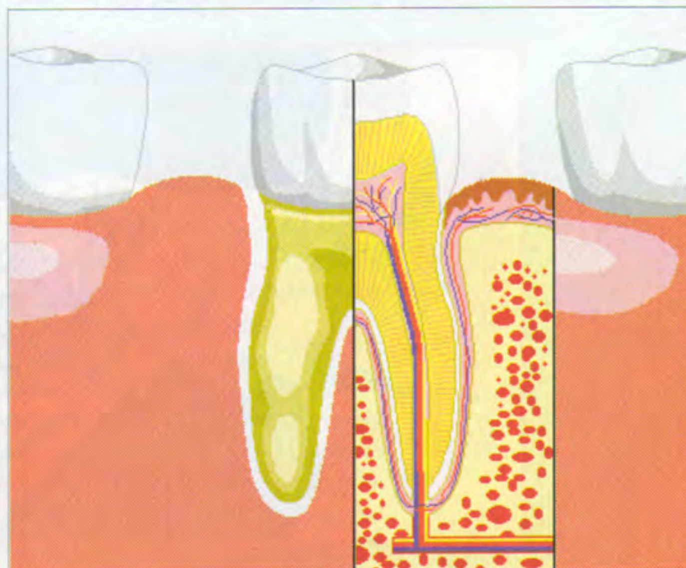


Η καρδιά μας σε τομή.



Η καρδιά μας.

Τώρα μπορείτε εύκολα να καταλάβετε γιατί, όταν πάτε στον οδοντίατρο, πεθαίνετε στον πόνο.



Το Body Works μπορεί εύκολα και γρήγορα να σας αναλύσει κάθε εκατοστό του ανθρώπινου σώματος. Προγράμματα σαν το Body Works καταφέρνουν να κάνουν τη μάθηση ευχάριστο παιχνίδι.



θουμε την ιστορία, τη φαρμακευτική ιδιότητα και πού γίνονται εθιστικά γνωστά ναρκωτικά όπως καφεΐνη, αλκοόλ, νικοτίνη, μαριχουάνα και κοκαΐνη.

Από τις Πρώτες Βοήθειες μπορούμε να μάθουμε τι πρέπει να κάνουμε όταν κάποιος καεί, δηλητηριαστεί, έχει πάθει σοκ, ηλεκτροπληξία κ.ά.

Και, τέλος, το πιο εντυπωσιακό, να μάθουμε σε ποια σημεία του σώματος και πόσο επιβλαβή είναι κάποια αθλήματα (πάνω από 30 γνωστά μας αθλήματα). Εδώ εμφανίζονται πίνακες που εύκολα και κατανοητά με τρεις διαβαθμίσεις μάς δείχνουν τις βλάβες που προκαλεί ένα άθλημα.

Animation icon: Από το εικονίδιο αυτό μπορούμε να δούμε τρεις βασικές κινηματογραφικές σκηνές.

Η πρώτη αφορά τη λειτουργία της καρδιάς, η δεύτερη τη λειτουργία των πνευμόνων και η τρίτη τη λειτουργία των μυών. Μια εκπληκτική επιλογή που σίγουρα θα σας εντυπωσιάσει.

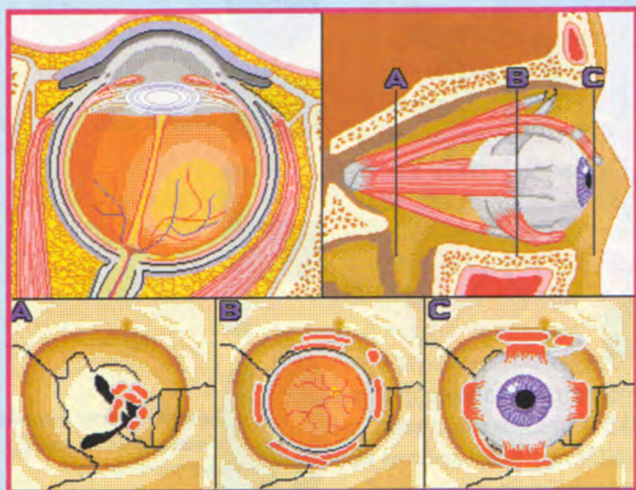
Back icon: Μας δίνεται η δυνατότητα να γυρίσουμε στο προηγούμενο θέμα που βλέπαμε.

Full Screen icon: Η εικόνα που υπάρχει στο παράθυρο εικόνας μεγαλώνει και πιάνει όλη την οθόνη.

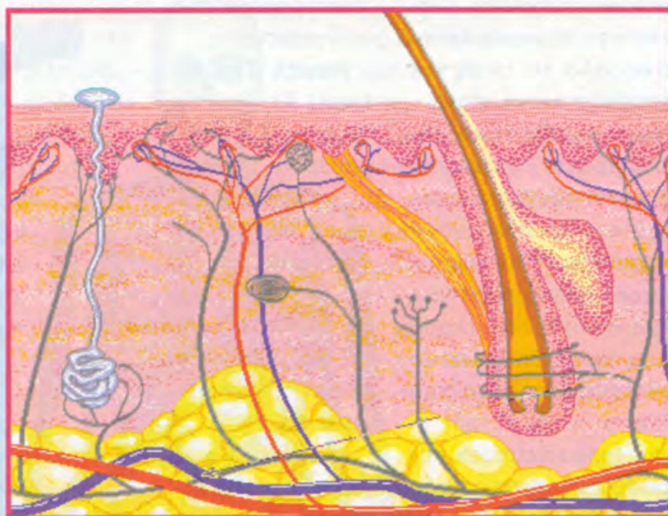
PCX icon: Μια φοβερή επιλογή που ελάχιστα προγράμματα διαθέτουν (μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού).

Με αυτή την επιλογή μπορούμε την εικόνα που βλέπουμε (μόνο ό,τι υπάρχει στο παράθυρο εικόνας) να τη σώσουμε σε ένα αρχείο PCX και να την επεξεργαστούμε ή να τη χρησιμοποιήσουμε σε κάποιο άλλο πρόγραμμα.

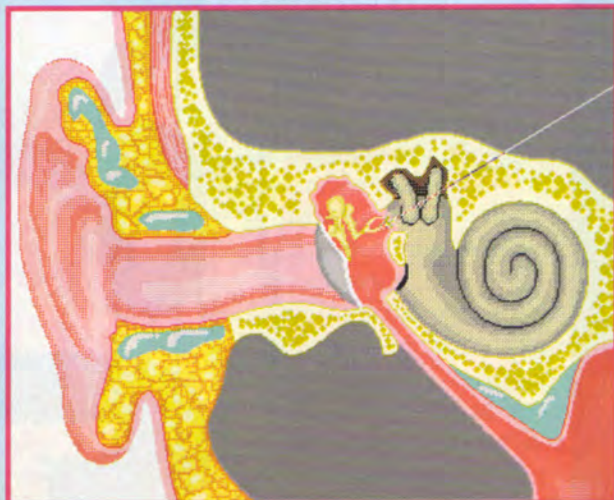
Εδώ θα πρέπει να σας πληρο-



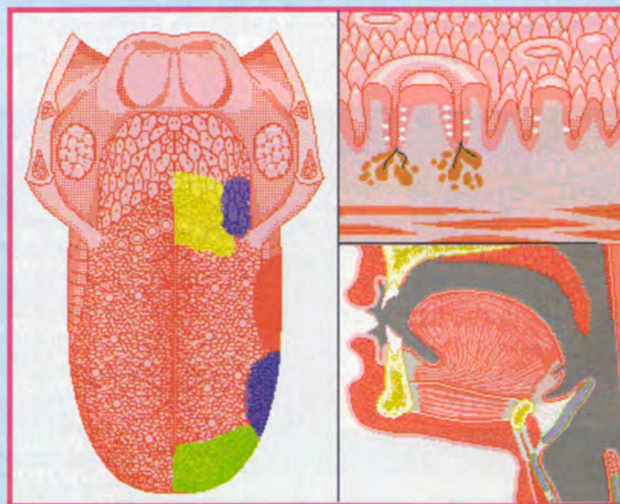
Μία από τις πιο εντυπωσιακές εικόνες του προγράμματος. Τέσσερις διαφορετικές όψεις του ματιού.



Αρκετά εντυπωσιακό το δέρμα του ανθρώπου σε τομή.



Κάπως έτσι είναι και το αυτί σας.



Δεν φαντάζεστε ότι αυτό το πράγμα που βλέπετε είναι η γλώσσα μας.

φορήσουμε ότι είναι καλό το όνομα που δίνετε στο αρχείο να αποτελείται μόνο από χαρακτήρες.

Printer icon: Μας δίνεται η δυνατότητα ό,τι βλέπουμε στην οθόνη, εικόνα, πληροφορία ή όνομα, να το τυπώσουμε σε χαρτί. Χρήσιμο ιδιαίτερα για τις πληροφορίες. Δυνατότητα συνεργασίας με πολλά είδη εκτυπωτών.

See Also icon: Βλέπουμε τι πρόσβαση έχουμε σε εικόνες και κείμενα.

Index icon: Μπορούμε να κάνουμε search ή να δούμε τον τεράστιο κατάλογο με τις πληροφορίες που διαθέτει το πρόγραμμα.

General Help icon: Μας δίνει βοηθητικές πληροφορίες για όλα τα σημεία και τις δυνατότητες του προγράμματος.

Exit icon: Βγαίνουμε από το πρόγραμμα σε περιβάλλον DOS.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

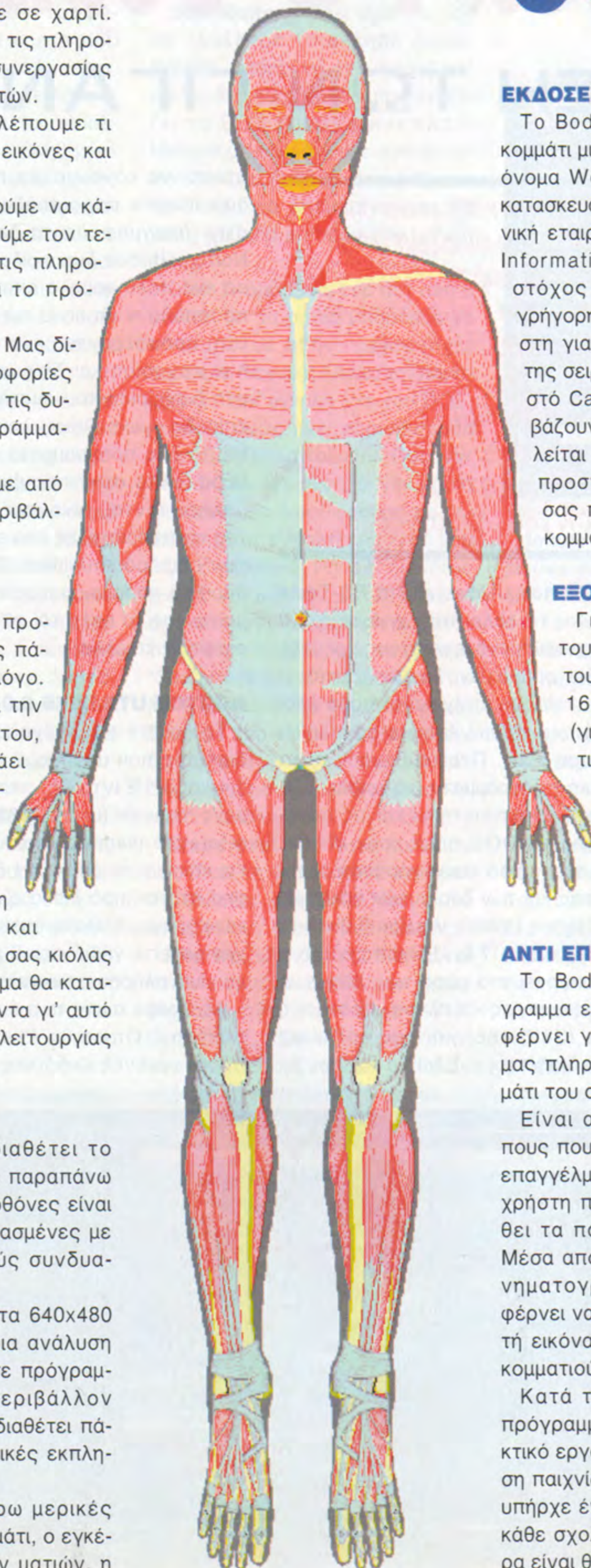
Σε τέτοιου είδους προγράμματα ο χειρισμός πάντα έχει τον πρώτο λόγο. Το Body Works, παρά την πολυδιάστατη μορφή του, καταφέρνει να κρατάει το χειρισμό και τη φιλικότητα σε πολύ υψηλά επίπεδα. Τα πάντα μέσα στο πρόγραμμα γίνονται με τη βοήθεια του mouse και μόνο. Από την πρώτη σας κιόλας επαφή με το πρόγραμμα θα καταλάβετε αμέσως τα πάντα γι' αυτό και κυρίως τον τρόπο λειτουργίας του.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά που διαθέτει το πρόγραμμα είναι κάτι παραπάνω από τέλεια. Ολες οι οθόνες είναι εκπληκτικά καλοσχεδιασμένες με άψογους χρωματικούς συνδυασμούς.

Η ανάλυση φτάνει τα 640x480 με 16 χρώματα. Τέτοια ανάλυση δύσκολα συναντάμε σε πρόγραμμα που τρέχει σε περιβάλλον DOS. Τα πρόγραμμα διαθέτει πάνω από 100 διαφορετικές εκπληκτικές εικόνες.

Ενδεικτικά αναφέρω μερικές που είναι άψογες: το μάτι, ο εγκέφαλος, οι βλάβες των ματιών, η λειτουργία του αυχένα, τα είδη σπασιμάτων κοκάλων, το δέρμα, η καρδιά, σπονδυλική στήλη και άλλες πολλές.



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΟΥ WORKS

Το Body Works αποτελεί ένα κομμάτι μιας μεγάλης σειράς με το όνομα Works. Η σειρά αυτή είναι κατασκευασμένη από την αμερικανική εταιρία κατασκευής software Informative Graphics Corp. και στόχος της είναι η εύκολη και γρήγορη πληροφόρηση του χρήστη για κάποιον τομέα. Μέρος της σειράς αποτελεί και το γνωστό Car Works (για όσους διαβάζουν ξένο Τύπο) που ασχολείται με αυτοκίνητα! Εμείς θα προσπαθήσουμε σύντομα να σας παρουσιάσουμε και άλλα κομμάτια της σειράς.

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για την καλή λειτουργία του Body Works απαιτείται τουλάχιστον ένας 286 στα 16 MHz, με 2 MB μνήμη (για να έχουμε ικανοποιητική ταχύτητα) και σκληρό δίσκο. Η Vga κάρτα είναι απαραίτητη, αφού το πρόγραμμα λειτουργεί μόνο σε αυτό το mode.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Το Body Works είναι ένα πρόγραμμα εκπληκτικό, καθώς καταφέρνει γρήγορα και εύκολα να μας πληροφορήσει για κάθε κομμάτι του σώματός μας.

Είναι απαραίτητο σε ανθρώπους που ασχολούνται με ιατρικά επαγγέλματα, αλλά και στον απλό χρήστη που ενδιαφέρεται να μάθει τα πάντα για το σώμα του. Μέσα από πολλές εικόνες και κινηματογραφικές σκηνές καταφέρνει να μας δώσει μια κατανοητή εικόνα για τη λειτουργία κάθε κομματιού του σώματος.

Κατά τη γνώμη μου, αυτό το πρόγραμμα αποτελεί ένα εκπληκτικό εργαλείο που κάνει τη μάθηση παιχνίδι. Μήπως θα έπρεπε να υπήρχε ένα τέτοιο πρόγραμμα σε κάθε σχολείο; Η απάντηση σίγουρα είναι θετική.

Norton 6.0 & PC Tools 7.0

Η ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

IBM & COMPATIBLES

● του Α. ΓΙΑΓΙΑ

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

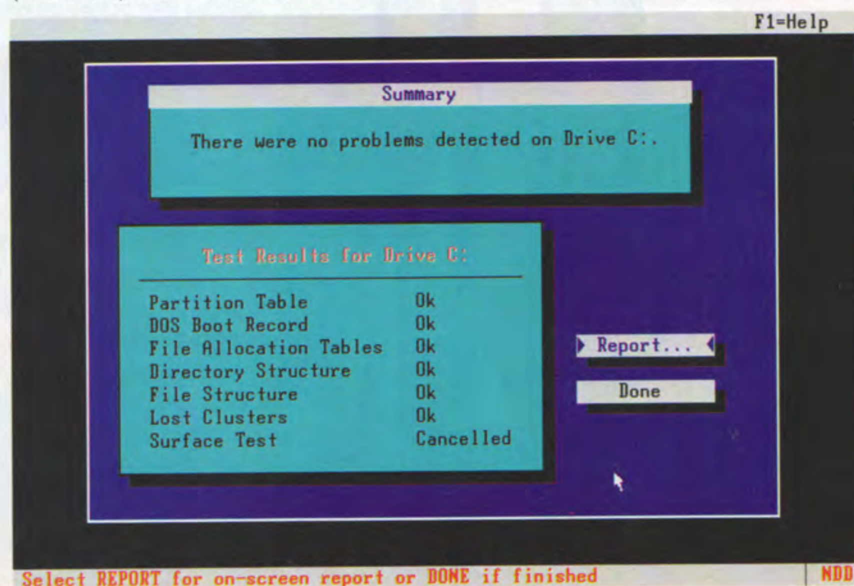
Απ' αυτό το μήνα, και κάθε μήνα από εδώ και μπρος, το Pixel θα φιλοξενεί στη στήλη αυτή utilities από τον πολύ ενδιαφέροντα κόσμο του MS-DOS. Η στήλη ξεκινά πολύ δυναμικά, με μια γερή "κόντρα": τη συγκριτική παρουσίαση των δύο δημοφιλέστερων πακέτων utilities, επ' ευκαιρία των νέων ισχυρών εκδόσεων που παρουσιάστηκαν πρόσφατα στην ελληνική αγορά.

Τα Norton Utilities και τα PC-Tools είναι τα τελευταία χρόνια πολύ δημοφιλή ανάμεσα στους χρήστες IBM συμβατών. Εχουν ταυτιστεί με τον όρο utility και σίγουρα όλοι κάποια στιγμή έχουμε ασχοληθεί με κάποια έκδοσή τους. Περιλαμβάνουν πάρα πολλά βοηθητικά προγράμματα, τα οποία πολλές φορές έχουν αντικαταστήσει και τις παραδοσιακές εντολές του DOS, όπως copy, chkdsk κλπ. Τον τελευταίο καιρό κυκλοφόρησαν οι τελευταίες εκδόσεις και των δύο αυτών πακέτων. Μιλάμε για τα Norton Utilities Version 6.0 και τα Pc-Tools Deluxe version 7.0. Πρόκειται για ό,τι πιο σύγχρονο υπάρχει στο χώρο των utilities με πάρα πολλές λειτουργίες και πλήρη υποστήριξη του hardware (386, 486) και του software (Windows) που διαθέτουμε. Εδώ θα πρέπει, ωστόσο, να κάνουμε μία παρατήρηση. Ενώ τα δύο πακέτα παρουσιάζονται ανταγωνιστικά, στην πραγματικότητα δεν είναι έτσι. Τα μεν Norton Utilities διαχειρίζονται το σύστημά μας σε ένα πολύ χαμηλό επίπεδο, τα δε PC-Tools προσπαθούν να είναι πιο φιλικά προς το χρήστη, προσφέροντας ένα πολύ ωραίο περιβάλλον εργασίας και δίνοντας πολλές ευκολίες στη διαχείριση του συστήματος, σε πιο υψηλό επίπεδο όμως. Οπως, λοιπόν, γίνεται κατανοητό, τα δύο προγράμματα δεν αντικρούονται άμεσα, αλλά στην πραγματικότητα αλληλοσυμπληρώνονται, δίνοντας το καθένα τις δικές του προτεραιότητες στο επίπεδο λεπτομέρειας των επιμέρους utilities. Στη συνέχεια του άρθρου θα παρουσιάσουμε τα δύο πακέτα, επισημαίνοντας τα υπέρ και τα κατά του καθενός σε σχέση με το άλλο.

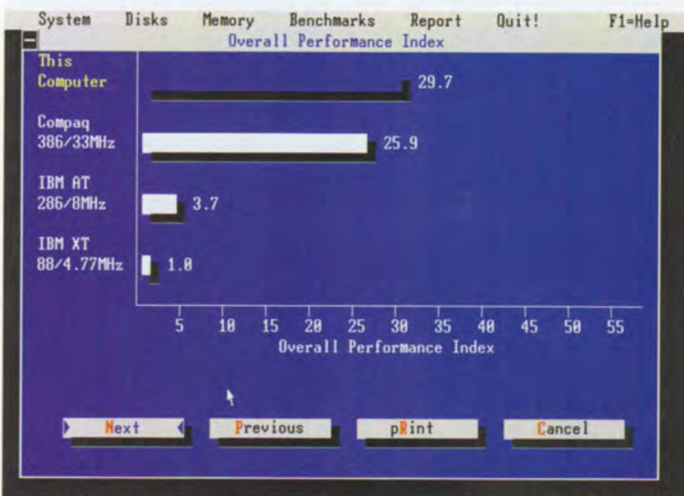
NORTON UTILITIES 6.0

Το πακέτο του προγράμματος, εκτός από τις δισκέτες που υπάρχουν και στα δύο format (5 1/4 και 3 1/2 ιντσών), περιέχει και 5 καλογραμμένα manuals (user's guide, disk explorer, Ndos reference manual, command line usage guide και installation guide). Η διαδικασία εγκατάστασης στο σκληρό δίσκο είναι πολύ απλή και αρκετά γρήγορη. Θα πρέπει όμως να πούμε ότι θα χρειαστείτε γύρω στα 3 Mbytes ελεύθερα για να γίνει πλήρης η εγκατάσταση.

Ας δούμε αναλυτικά ένα ένα τα utilities του πακέτου. Οπως θα έχετε δει ίσως και από προηγούμενες εκδόσεις των Norton Utilities,



Κανένα πρόβλημα με το σκληρό μας δίσκο, αν τουλάχιστο πιστέψουμε τον Norton Disk Doctor.



Το πασίγνωστο πλέον System Information, ένα από τα πιο διαδεδομένα utilities ελέγχου απόδοσης του συστήματος.

περιλαμβάνεται κάποιο πρόγραμμα, με το οποίο μπορούμε να εκτελέσουμε κάποιο από τα utilities μέσα από ένα μενού απευθείας και όχι από το command line του DOS. Στην έκδοση 6 αυτό το πρόγραμμα είναι το Norton.exe που τώρα είναι σαφώς καλύτερο. Μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο utility να εκτελεστεί, αλλά παράλληλα βλέπουμε σε ένα βοηθητικό παράθυρο όλες τις παραμέτρους που μπορούμε να εισαγάγουμε κατά την εκτέλεση, ενώ μπορούμε με το F1 να έχουμε on-line περισσότερη βοήθεια σχετικά με το κάθε utility, πριν το εκτελέσουμε. Ακόμα, μπορούμε να αλλάξουμε τα ονόματα των utilities, να επαναπροσδιορίσουμε το configuration του προγράμματος, να ορίσουμε passwords, να έχουμε ένα κείμενο βοήθειας σχετικά με το κάθε πιθανό DOS error message και μία προτεινόμενη λύση και τέλος μπορούμε να διορθώσουμε το autoexec.bat και config.sys του συστήματός μας. Τα Norton utilities χωρίζονται σε 4 μεγάλες κατηγορίες, τις Recovery, Speed, Security και Tools utilities. Ας δούμε την κάθε κατηγορία χωριστά και τι περιλαμβάνει η καθεμία.

RECOVERY UTILITIES

Disk Doctor: Με αυτό το utility μπορούμε να εκτελέσουμε μια σειρά από τεστ στο σκληρό δίσκο ή στα drives, να βρούμε τα πιθανά λάθη και να τα διορθώσουμε. Το πρόγραμμα εξετάζει το partition table, το dos boot record, το file allocation table, το directory structure, το file structure, τα lost clusters και κάνει ένα surface test. Στο τέλος μάς δίνει ένα πλήρες report του δίσκου και τη δυνατότητα να ξαναβρούμε δεδομένα που χάθηκαν εξαιτίας κάποιου προβλήματος του δίσκου.

Disk Editor: Κάνει view και edit σε ολόκληρο το σκληρό δίσκο. Επίσης, μπορεί να έχει πρόσβαση και σε δίσκους που δεν αναγνωρίζει το DOS (Unix, Xenix κλπ.). Μπορούμε να κάνουμε edit σε οποιοδήποτε file και να αλλάξουμε τα δεδομένα επεμβαίνοντας σε πολύ χαμηλό επίπεδο (Hex, Text κλπ.).

Disk Tools: Είναι ένα σετ από 6 utilities, με τα οποία μπορούμε να κάνουμε τα εξής: δημιουργία bootable δίσκου ή δισκέτας, παρόμοια με την εντολή sys του DOS, η οποία όμως έχει περιορισμούς που εδώ ξεπερνιούνται. Recover from DOS's Recover, με την οποία μπορούμε να διορθώσουμε τις ζημιές που η εντολή recover του DOS δημιουργεί. Format δισκέτας χωρίς να χαθούν τα δεδομένα που υπάρχουν. Χρήσιμη δυνατότητα, όταν λαμβάνουμε το μήνυμα "Sector not found" σε μια δισκέτα. Mark a cluster, με το οποίο σημαδεύουμε ένα cluster, ώστε να μην διαβάζεται από το DOS. Δημιουργία back-up δισκέτας και restore από αυτή.

Erase protect: Αυτό το utility μάς δίνει τη δυνατότητα να προστατέψουμε σβησμένα files, ώστε να μη γίνουν overwritten αμέσως.

File fix: Ελέγχει και διορθώνει κατεστραμμένα αρχεία που έχουν δημιουργηθεί από Lotus 1-2-3, Symphony, dBase. Επίσης, επαναφέρει δεδομένα που χάθηκαν από την εντολή Zap της dBase.

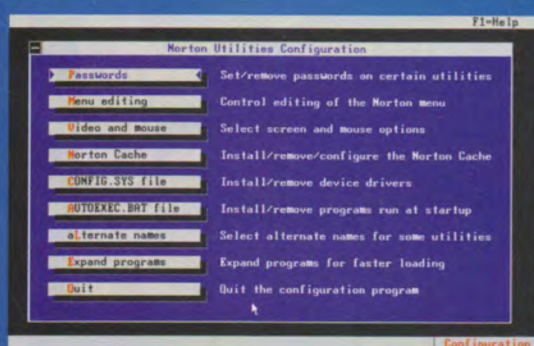
Image: Παίρνουμε μία συνολική εικόνα του σκληρού δίσκου, έτσι ώστε να είμαστε 100% σίγουροι ότι τα δεδομένα μας δεν θα χαθούν έπειτα από κάποιο format.

Unerase: Γνωστό utility, με το οποίο επαναφέρουμε σβησμένα αρχεία, μόνο που αυτή τη φορά μπορούμε να βρούμε και τα αρχεία που έχουν γίνει overwritten ή fragmented.

Unformat: Utility νέας γενιάς, με το οποίο επαναφέρουμε τα δεδομένα που έχουν σβηστεί από ένα τυχαίο format. Επίσης, επαναδημιουργεί μια δισκέτα που χάλασε από κάποιο virus ή από ξαφνική πτώση ρεύματος.

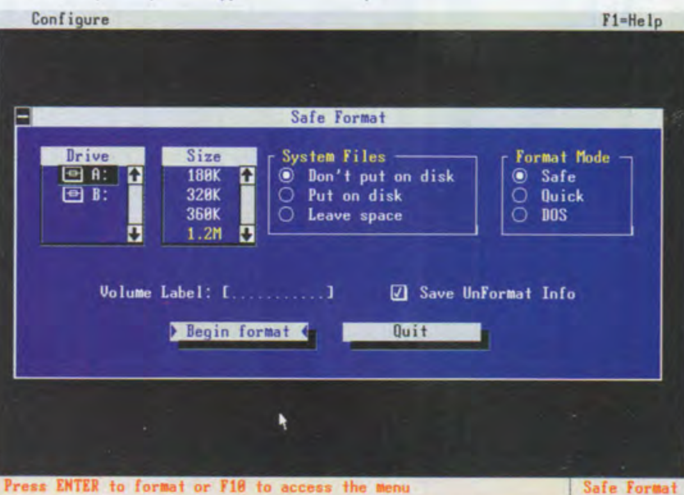
SPEED UTILITIES

Speed disk: Εχει παρόμοια λειτουργία με το compress των PC Tools, δηλαδή επιταχύνει το σκλη-

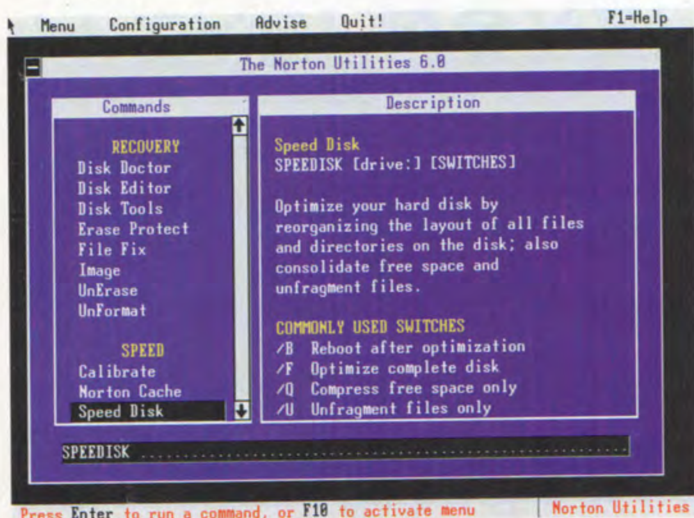


Από εδώ μπορούμε να αλλάξουμε πολλές παραμέτρους του προγράμματος. Το Norton Cache είναι από τα πιο δημοφιλή στο είδος του και εδώ ορίζουμε όλες τις παραμέτρους που χρειάζονται για να ξεκινήσει στο Autoexec.bat. Επίσης από το Expand αλλάζουμε τις ονομασίες των utilities σε άλλες πιο φιλικές προς εμάς.

Μια πολύ καλή εναλλακτική λύση για την εντολή Format του DOS: το Safe Format του Norton.



Joystick ΧΟΡΟΣ



Το κεντρικό menu των Norton Utilities.

ρό δίσκο μεταφέροντας τα files σε γειτονικά sectors, ώστε η κεφαλή να θέλει πολύ λιγότερο χρόνο για να προσπελάσει ένα αρχείο.

Calibrate: Κάνει ένα low level τεστ στο σκληρό δίσκο και μας δίνει τη δυνατότητα να μεγιστοποιήσουμε την ταχύτητά του, χρησιμοποιώντας πολύ εξελιγμένες τεχνικές.

Norton cache: Βελτιώνει επίσης την ταχύτητα του σκληρού, χρησιμοποιώντας ένα μέρος της RAM, για να κρατάει δεδομένα που πιο συχνά διαβάζονται από το δίσκο, έτσι ώστε να λιγοστεύει τις προσπελάσεις αυτού.

SECURITY UTILITIES

Disk Monitor: Προστατεύει το δίσκο από διάφορες εγγραφές, χρησιμοποιώντας ένα έξυπνο disk protect resident πρόγραμμα. Πολύ χρήσιμο σε προσβολές virus. Επίσης, παρκάρει τις κεφαλές του σκληρού δίσκου.

WipeInfo: Οταν κάποιος σβήνει κάποια files ή φορμάρει μια δισκέτα, μπορεί - όπως είδαμε - με τις εντολές undelete και unformat να ξαναπάρει τα δεδομένα που έχουν σβηστεί. Με το wipeInfo utility σβήνουμε οριστικά όποια files θέλουμε, ώστε να μην μπορούν να επανέλθουν με τα προηγούμενα utilities.

TOOLS UTILITIES

Nuconfig: Επανακαθορίζουμε το configuration των Norton Utilities 6.0. Μπορούμε να αλλάξουμε το video display, το configuration του mouse, την παρουσίαση των μενού και πολλά άλλα.

Control Center (NCC): Μπορούμε να αλλάξουμε διάφορα hardware settings όπως το μέγεθος του cursor, τα χρώματα του DOS, την ταχύτητα του πληκτρολογίου και του mouse, τις σειριακές εξόδους, την ημέρα, την ώρα και το format που παρουσιάζεται.

Directory Sort (DS): Σορτάρει ένα directory βάσει ονόματος, ημερομηνίας, μεγέθους και άλλων.

File attributes (FA): Βλέπουμε τα attributes των files και μπορούμε να αλλάξουμε όποια θέλουμε σε read-only, hidden, system κλπ.

File date (FD): Αλλάζουμε την ημερομηνία και την ώρα βάσει κάποιου file.

File find: Χρησιμοποιώντας μια πολύ γρήγορη τεχνική, ψάχνει μέσα σε όλα τα directories για κάποιο file με δεδομένο όνομα.

File locate (FL): Ιδια χρησιμότητα με το προηγούμενο, αλλά ψάχνει σε πάνω από ένα drive.

File size (FS): Μας δίνει πληροφορίες σχετικά με το file size του κάθε αρχείου καθώς και για το συνολικό διαθέσιμο και μη χώρο του δίσκου.

Line print (LP): Τυπώνει τα περιεχόμενα ενός ASCII file στον εκτυπωτή ή το δίσκο.

Norton CD (NCD): Εύκολη και γρήγορη μετακίνηση ανάμεσα στα directories και εύκολη μετονομασία, αντιγραφή ή σβήσιμο αυτών.

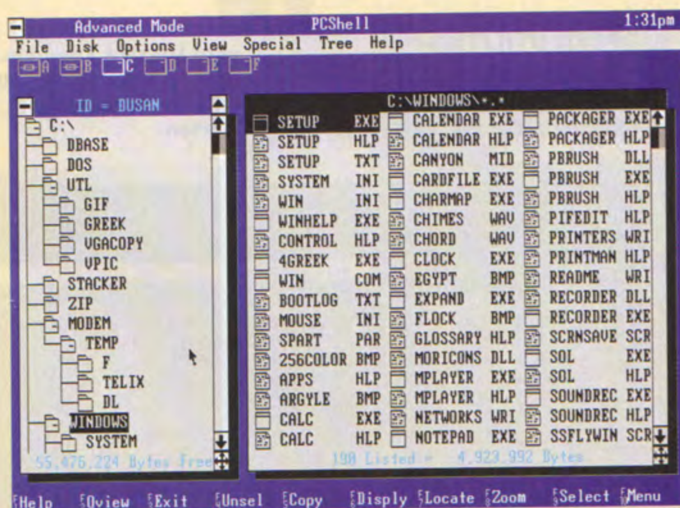
Sformat: Ασφαλές format της δισκέτας, έτσι ώστε να έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε Unformat. Προτείνεται να μετονομάζεται σε format και να αντικαταστήσει την εντολή του DOS.

System info: Το γνωστό SI των Norton utilities που έχει γίνει διεθνές στάνταρ μέτρησης σε μια πιο βελτιωμένη και αξιόπιστη έκδοση.

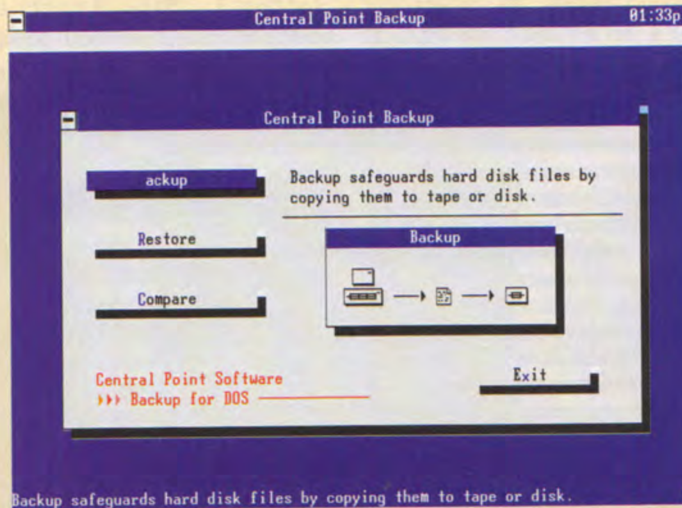
Text search: Ψάχνει για ένα κείμενο μέσα σε όλα τα files, ακόμα και τα σβησμένα.

PC TOOLS 7

Ας δούμε τώρα τα utilities που περιλαμβάνονται στα PC Tools-7, αφού πούμε και εδώ ότι χρειαζόμαστε γύρω στα 6 Megabytes ε-



Το PCShell των PC Tools είναι ένας εύκολος τρόπος πρόσβασης σε λειτουργίες διαχείρισης αρχείων.



Το Backup των PC Tools σας επιτρέπει να προφυλάξετε τα πολύτιμα αρχεία του δίσκου σας.

λεύθερου δίσκου, και ας ξεκινήσουμε από το PC Shell. Πρόκειται για ένα κέλυφος, κάτω από το οποίο μπορούμε να μετακινηθούμε ανάμεσα στα directories και τα files, να αντιγράψουμε, να σβήσουμε και γενικά να κάνουμε διάφορες λειτουργίες εύκολα και γρήγορα. Είναι ένα πρόγραμμα, του οποίου δεν υπάρχει κάτι ανάλογο στο Norton utilities. Μέσα από αυτό μπορούμε ακόμα να εκτελέσουμε κάποιο πρόγραμμα, να κάνουμε ένα πλήρες configuration των PC Tools, να πάρουμε ένα πλήρες map του σκληρού δίσκου και πάρα πολλές ακόμα λειτουργίες που διευκολύνουν το χρήστη. Ας περάσουμε τώρα και στα υπόλοιπα utilities που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα.

Compress: Είναι το γνωστό πρόγραμμα συμπίεσης δεδομένων, που μεταφέρει τα files σε συνεχόμενα sectors επιταχύνοντας το σκληρό δίσκο. Λίγο πιο γρήγορο από το αντίστοιχο speed disk του Norton.

Directory maintenance (DM): Παίρνουμε μία πλήρη εικόνα του σκληρού δίσκου υπό μορφή tree και μπορούμε να εκτελέσουμε γρήγορα και εύκολα εντολές σχετικά με τα sub-directories.

Memory Info (MI): Εχουμε ένα γενικό report της μνήμης του υπολογιστή, πώς είναι κατανεμημένη και πόση είναι διαθέσιμη.

Disk fix: Πρόγραμμα για διάγνωση και διόρθωση των πιθανών λαθών (καταστραμμένων sectors του δίσκου). Μπορεί επίσης να κάνει low level format σε ένα σκληρό δίσκο. Παρόμοια παρουσίαση και λειτουργίες με το calibrate των Norton utilities.

File fix: Απόλυτα όμοιο πρόγραμμα με το ομώνυμο του Norton.

PC config: Πρόγραμμα γενικού configuration των PC Tools. Περιλαμβάνει setup για το video display, το mouse, το keyboard και τα χρώματα.

SI: Εξελιγμένο πρόγραμμα αντίστοιχο του SI του Norton, με πολλά τεστ επεξεργαστή και σκληρού δίσκου.

Undel: Πλήρες πρόγραμμα ανεύρεσης σβησμένων files πολύ πιο ισχυρό από προηγούμενες εκδόσεις και αρκετά καλύτερο interface από το αντίστοιχο των Norton.

Unformat: Παρόμοια λειτουργία με το unformat των Norton Utilities.

Desktop: Ενα πολύ εύχρηστο πρόγραμμα γραφείου που περιλαμβάνει σημειωματάριο, database, ημερολόγιο προγραμματισμένων ραντεβού, πρόγραμμα για modem και πολλά ακόμα utilities.

PC-CACHE: Οπως λέει και το όνομά του, κρατάει ένα μέρος της RAM ως cache memory για το σκληρό δίσκο. Λειτουργία και δυνατότητες παρόμοιες με το αντίστοιχο των Norton utilities.

File find: Ανεύρεση κειμένου μέσα σε όλα τα files του δίσκου. Και εδώ βλέπουμε πολλές ομοιότητες με τα Norton.

PC format: Utility φορμαρίσματος δισκέτας. Απαραίτητο, αν θέλουμε να χρησιμοποιήσουμε το unformat.

PC Secure: Ορίζουμε κωδικό πρόσβασης για ολόκληρο το σύστημά μας.

Wipe: Σβήνει οριστικά files που έχουν γίνει delete.

CPBackup: Δημιουργία backup αρχείων από το σκληρό δίσκο.

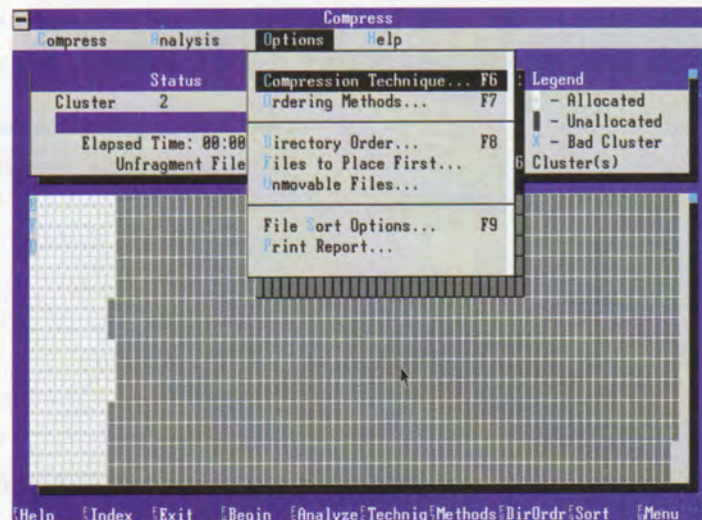
Backtalk: Πρόγραμμα σειριακής σύνδεσης μεταξύ δυο υπολογιστών.

Itlfax: Resident πρόγραμμα εξομοίωσης telefax. Τα δύο τελευταία προγράμματα δεν έχουν αντίστοιχά τους στα Norton Utilities.

Commute - Deskcon: Αρχή και διακοπή σύνδεσης μεταξύ υπολογιστών.

View: Αυτόματο view των files. Υποστηρίζει formats από dBase και άλλα γνωστά πακέτα βάσης δεδομένων.

Τα PC Tools 7.0 περιλαμβάνουν μερικά ακόμα utilities που τρέχουν κάτω από το περιβάλλον των Windows. Πρόκειται για το CL Backup, που σας επιτρέπει να παίρνετε αντίγραφα ασφαλείας των αρχείων σας, το CP Launcher, που προσθέτει επιπλέον επιλογές στα Control menus των παραθύρων, το Scheduler, που σας επιτρέπει να αυτοματοποιείτε συγκεκριμένες διαδικασίες μέσα από τα Windows, και το Undelete, με το οποίο μπορείτε να επαναφέρετε σβησμένα αρχεία του δίσκου.

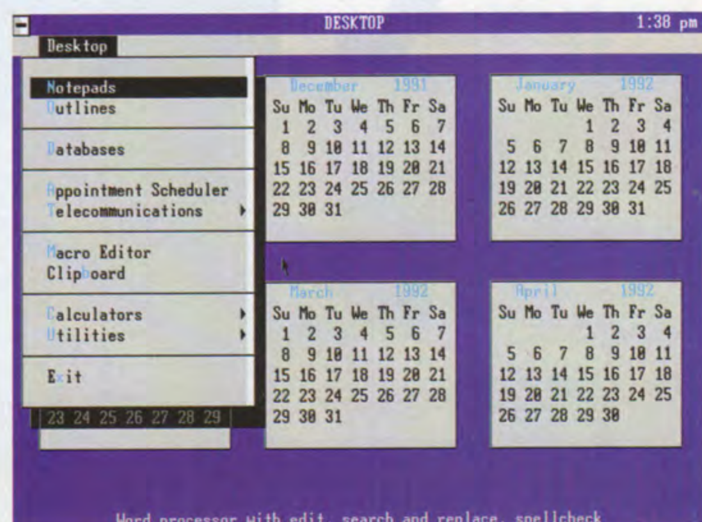


Το Compress τακτοποιεί τα δεδομένα του σκληρού σας δίσκου, έτσι ώστε τα αρχεία να βρίσκονται σε συνεχόμενες περιοχές του δίσκου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως είδαμε, τα δύο προγράμματα περιέχουν πολλά κοινά utilities, αλλά διαφέρουν στη βασική φιλοσοφία τους. Εκτός από τα λίγα utilities των PC Tools, τα υπόλοιπα προγράμματα και των δύο πακέτων δεν τρέχουν κάτω από το περιβάλλον Windows 3.0, αλλά απλώς δημιουργούν icon σε αυτό. Βέβαια, αναμένονται εκδόσεις που να υποστηρίζουν Windows και ένα πρώτο δείγμα είναι το Norton Desktop που πρόσφατα κυκλοφόρησε. Θα πρέπει, ωστόσο, να πούμε ότι και τα δύο προγράμματα μάς άφησαν άριστες εντυπώσεις και η απάντηση στο δίλημμα "ποιο από τα δύο" είναι: - αν είναι δυνατόν!, - και τα δύο.

Το Desktop των PC Tools, με μια ποικιλία από βοηθητικά προγράμματα, μπορεί να φορτωθεί και σαν TSR.



VISTA PRO

Η' ΠΩΣ ΘΑ ΦΤΙΑΞΕΤΕ ΤΗ ΓΗ ΤΩΝ ΟΝΕΙΡΩΝ ΣΑΣ

AMIGA

• του Γ. Κακαλέτρη

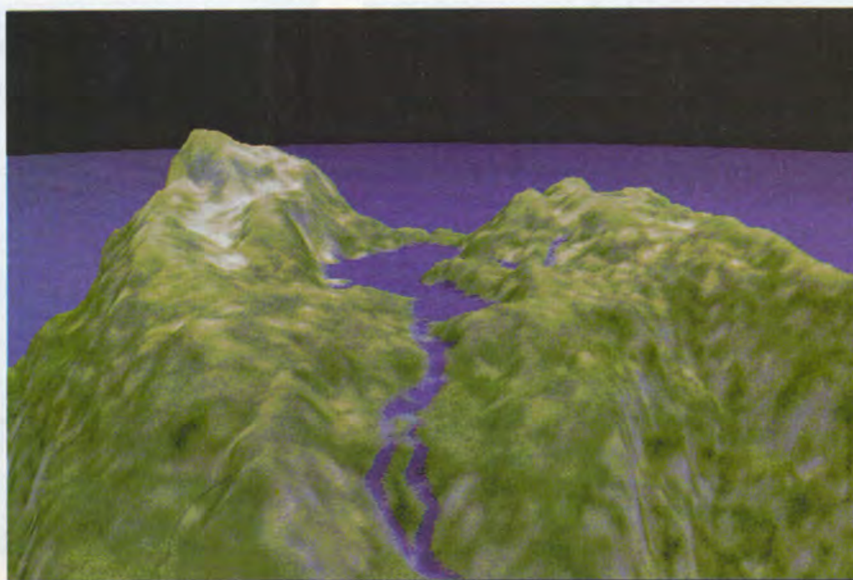
JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

Πώς θα σας φαινόταν, αν μπορούσατε να κατασκευάσετε ένα νησί, μια κοιλάδα ή ένα βουνό; Ενα φυσικό τοπίο που να σχηματίζει το όνομά σας; Οχι, δεν μιλάω για το Populus... Δεν μιλάω για παιχνίδι – τουλάχιστον όχι τέτοιου είδους. Αναφέρομαι στο Vista, ένα πρόγραμμα που θα σας δώσει τη δυνατότητα να φτιάξετε τη γη των ονείρων σας, μέσα από μικρά τρίγωνα και έναν αριθμό από άλλες παραμέτρους... Και αυτή τη γη θα τη δείτε μέσα από τρισδιάστατες εικόνες και animations, που θα αναλάβει να δημιουργήσει το ίδιο το πρόγραμμα. Μην απογοητευτείτε όμως από τις παραμέτρους που ανέφερα, γιατί το πρόγραμμα τα κάνει σχεδόν όλα μόνο του.

Ας δούμε ένα απλό παράδειγμα, του πώς θα φτιάχναμε ένα μικρό νησί. Φορτώνουμε το πρόγραμμα και εμφανίζεται μπροστά μας η κύρια οθόνη του, η οποία απαρτίζεται από την μπάρα των μενού,τα εργαλεία (το καφέ μέρος στα δεξιά) και την παρουσίαση της επεξεργαζόμενης επιφάνειας στο αριστερό μέρος (μπλε αρχικά). Πρώτη μας δουλειά είναι να διαλέξουμε μια επιφάνεια για να την επεξεργαστούμε. Η επιφάνεια αυτή θα είναι ένα μικρό τετράγωνο στο αριστερό μέρος της οθόνης, το οποίο θα περιγράφει υψομετρικά τη γη που θα δημιουργήσουμε.

Για να φτιάξουμε μια τέτοια επιφάνεια, πατάμε το FRAC (τρίτη γραμμή από το τέλος). Τα περιεχόμενα του κάτω μέρους της οθόνης αλλάζουν. Είναι ένα κρυμμένο μενού. Πατάμε το Island (θέλουμε να φτιάξουμε ένα νησί) να μπει μέσα. Το RANDOM αρχίζει την κατασκευή του εδάφους. Μετά από μια μικρή αναμονή, στο αριστερό μέρος της οθόνης εμφανίζεται ένα έγχρωμο τετράγωνο. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται δείχνουν το υψόμετρο κάθε σημείου με την εξής σειρά (χαμηλότερα προς τα ψηλότερα): μπλε - πράσινο σκούρο... πράσινο ανοιχτό - καφέ σκούρο... καφέ ανοιχτό - γκρι σκούρο... γκρι ανοιχτό. Οπως δηλαδή θα φτιάχναμε ένα χάρτη. Τα μπλε σημεία του σχήματος είναι όπου υπάρχει νερό (θάλασσα - ποτάμι - λίμνη).

Τώρα πρέπει να του πούμε μέχρι ποιο υψόμετρο θα φτάνει η θάλασσα. Πατάμε το εργαλείο SEA και μετά, μετακινώντας το mouse πάνω στην επιφάνειά μας, δείχνουμε ένα σημείο. Ο,τι είναι κάτω από αυτό και στο ίδιο ύψος, καλύπτεται από νερό. Αν διαλέξατε κάποιο πράσινο σχετικά σκούρο, τότε θα έχετε μπροστά σας ένα μικρό νησί! Αν προσέξατε, την ώρα που μετακινούσατε το δρομέα πάνω από το νησί, το



Ρυθμίσεις δύο λεπτά και δεκαπέντε λεπτά από Amiga3000: Μια λίμνη στην κορυφή ενός βουνού και ένα μικρό ποτάμι κάτω από έναν ουρανό γεμάτο αστέρια.

κάτω μέρος της οθόνης άλλαζε, δείχνοντας το υψόμετρο αλλά και τις συντεταγμένες του σημείου πάνω από το οποίο βρίσκεται κάθε στιγμή ο δείκτης. Οπως κάναμε με το SEA, με το TREE μπορούμε να καθορίσουμε το ύψος από όπου θα τελειώνουν τα δέντρα, ενώ με το SNOW το ύψος όπου αρχίζει το χιόνι.

Ας δούμε τώρα πώς θα φτιάξουμε μια λίμνη. Αν σε κάποιο μέρος του νησιού σας υπάρχει μια κοιλότητα - πράσινο τριγυρισμένο από καφέ ή ανοιχτότερο πράσινο - αυτό είναι το κατάλληλο μέρος για τη λίμνη. Πατώντας το LAKE, δείχνετε το σημείο στο Vista και το γεμίζει με νερό. Αν όμως υπάρχει διαρροή από κάπου, τότε το νησί σας καταστράφηκε και πάλι από την αρχή... Παρόμοια εύκολη αλλά επίσης επικίνδυνη είναι και η δημιουργία ενός ποταμιού.

Πατάτε το RIVER και δείχνετε ένα ψηλό σημείο. Το νερό κυλάει και όπου βρει κοιλότητα τη γεμίζει.

Μέχρι να τη γεμίσει όμως, εσείς περιμένετε... Και ίσως για αρκετή ώρα... Μένουν ακόμη μερικές ρυθμίσεις και σε λίγο θα έχουμε την πρώτη εικόνα μας από το Vista. Ενα από αυτά είναι ο παρατηρητής και ο στόχος. Για να βγάλουμε μια φωτογραφία του τοπίου, πρέπει κάπου να στήσουμε τη μηχανή μας. Πατάμε το κουμπί CAMERA (ψηλά στην οθόνη) και δείχνουμε το επιθυμητό σημείο. Ενα σημάδι θα μας θυμίζει πού είμαστε. Τώρα πού κοιτάμε; Πατάμε στο TARGET (στόχος) και δείχνουμε το σημείο όπου στοχεύει η κάμερα. Ενα πρόβλημα που δημιουργείται αμέσως είναι ότι ο υπολογιστής βάζει στη θέση της κάμερας και του στόχου το ύψος του σημείου όπου βρίσκονται. Ετσι μπορεί να είναι η κάμερα πάνω στην επιφάνεια της θάλασσας και ο στόχος στην κορυφή ενός βουνού, ενώ η πρόθεσή μας ήταν να τραβήξουμε τους πρόποδές του, από ψηλά πάνω στη θάλασσα.

Αυτό το πρόβλημα διορθώνεται με το χέρι: Πατάμε στο πεδίο όπου αναφέρεται το ύψος της κάμερας (Z) και βάζουμε ένα μεγαλύτερο αριθμό και στο πεδίο Z του στόχου ένα μικρότερο. Μετά την πληκτρολόγηση του υψομέτρου, πατάτε πάντα το RETURN, γιατί αλλιώς τα ξεχνάει... Μια ακόμα ρύθμιση που πρέπει να γίνει είναι ο φακός της κάμερας. Αυτό γίνεται από την επιλογή LENS, όπου πέρα από τα προκαθορισμένα WIDE και ZOOM, μπορούμε να βάλουμε και μια διαφορετική τιμή στο κουτάκι που βρίσκεται πιο κάτω. Είμαστε έτοιμοι να τραβήξουμε φωτογραφία, αλλά καλό θα ήταν να ρυθμίσουμε δυο πράγματα ακόμα για καλύτερα αποτελέσματα: Το φωτισμό και την ποιότητα της εικόνας. Από το LIGHT, διαλέγουμε το σημείο όπου βρίσκεται ο ήλιος από τα προκαθορισμένα Βορράς, Νότος, Ανατολή, Δύση ή από ένα συγκεκριμένο σημείο με την επιλογή CUSTOM. Το φως έχει επίδραση στις σκιές των αντικειμένων αλλά και στη φωτεινότητα των πλευρών τους. Τέλος, πατάμε και το 4 κάτω από το Poly, το οποίο σημαίνει ότι θα χρησιμοποιηθεί η τρίτη καλύτερη (ή η δεύτερη χειρότερη) ποιότητα. Αυτό ουσιαστικά σημαίνει ότι θα χρησιμοποιηθούν περισσότερα τρίγωνα για τη δημιουργία του αντικειμένου, δίνοντας πιο ομαλά αποτελέσματα. Καιρός για φωτό. Πατάτε το MAIN και από εδώ το RENDER.

Σιγά σιγά σχηματίζεται το πρώτο σας τοπίο. Περιμένετε λίγο (έως πολύ) μέχρι να τελειοποιηθεί το δημιούργημά σας και αφού το θαυμάσετει, πάμε πάλι στο πρόγραμμα (με το πάτημα του mouse). Τι άλλο μπορούμε να κάνουμε; Με το WAVES ζητάμε η θάλασσα να έχει κύματα, με το STARS ο ουρανός να έχει αστέρια, ενώ με το SHADOW τα βουνά να ρίχνουν σκιές. Το καθετί από αυτά επιβαρύνει την επεξερ-



Τα σύννεφα του Scenery Animator, αλλά και το πολύ καλό Rendering το κάνουν να ξεχωρίζει έναντι του Vista Pro.



Εδώ βλέπουμε την κύρια οθόνη του Vista Pro, τα menu του προγράμματος όπου μπορείτε να κάνετε τις επεμβάσεις σας, τις ρυθμίσεις σας, να διαλέξετε τον φωτισμό της εικόνας αλλά και την οπτική γωνία που θα φαίνεται το τοπίο σας.

Νησάκια στον Ωκεανό, ένα έτοιμο landscape από αυτά που κυκλοφορούν για το Vista, από γνωστά τοπία του κόσμου.



Joystick ΧΩΡΟΣ

γασία, αλλά βελτιώνει σημαντικά το αποτέλεσμα.

Το SMOOTH είναι ένα εργαλείο που θα το χρησιμοποιείτε πάντα, όταν φτιάχνετε την τελική εικόνα, γιατί εξομαλύνει τα τρίγωνα και δίνει πιο φυσική όψη στα βουνά.

Μπορούμε επίσης να καθορίσουμε το βαθμό του dithering για ανάμειξη των χρωμάτων της Amiga, ώστε να παίρνουμε πιο πολλές αποχρώσεις.

Το HASE είναι η θολούρα που εμφανίζεται στις μεγάλες αποστάσεις και εδώ ρυθμίζεται ο βαθμός της.

Μπορούμε να επιλέξουμε και την παλέτα για τα διάφορα μέρη της γης μας (βράχοι, χιόνι, δάση κ.λπ.), φτιάχνοντας έτσι παράξενες εικόνες (φανταστείτε κόκκινο χιόνι). Το contrast μπορεί επίσης να ρυθμιστεί από εδώ.

Ας δούμε όμως και τα μενού του προγράμματος και τι μας προσφέρουν: Από το πρώτο γίνονται τα κλασικά LOAD και SAVE είτε της εικόνας (ακόμα και σε 24 bit color) είτε του landscape μας.

Το δε τελευταίο μπορεί να σωθεί είτε σαν απλή εικόνα είτε σαν DEM (ένα παγκόσμιο στάνταρ για την αποθήκευση και ανταλλαγή υψομετρικής πληροφορίας) είτε σαν ένα πλήρες project (με τα χρώματα και όλες τις παραμέτρους του VistaPro) είτε τέλος σαν αντικείμενο του Turbo Silver.

Το τρίτο μενού είναι το σχετικό με την ανάλυση που θα χρησιμοποιηθεί για το RENDERING και θα προσέξετε ότι υποστηρίζονται όλες οι αναλύσεις και το HAM.

Αφήσαμε τελευταίο το SCRIPT menu, από το οποίο θα δοθούν οι εντολές για τη δημιουργία animations.

Η λογική είναι η εξής: Δημιουργούμε ένα SCRIPT (create) και τοποθετώντας παρατηρητή - στόχο, προσθέτουμε ένα ένα τα καρέ του animation που θα φτιάξουμε. Σίγουρα όχι και τόσο εύκολο και δεν υπάρχει η δυνατότητα ομαλής κίνησης.

Με το Execute βάζουμε την Amiga στη δουλειά.

Αυτές είναι χονδρικά οι δυνατότητες του προγράμματος, το οποίο είναι αρκετά παλιό πλην όμως αξιόλογο και πολύ εύχρηστο.









Κρατάτε στα χέρια σας ένα τρομερό όπλο που ακούει στο όνομα Vista Pro. Το μόνο που χρειάζεστε είναι λίγη φαντασία. Εδώ βλέπουμε μερικούς τρόπους επεξεργασίας εικόνων με διαφορετικό resolution.

Σε συνδυασμό με το SCAPEMAKER μάλιστα, μπορείτε από κάποιο ζωγραφικό πρόγραμμα να πάρετε εικόνες και να τις μετατρέψετε σε landscapes, αντί να φτιάχνετε κάποιες τυχαίες, δίνοντας κάποιο νόημα στα έργα σας. Ετσι μια οροσειρά με το όνομά σας δεν είναι αδύνατη!!!

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αρκετά καλό, λοιπόν, το Vista Pro, ίσως όμως να έχετε κάποιο πρόβλημα, αν προσπαθήσετε να το τρέξετε με 1, 2 ή και 3 MB RAM... Με 6 όμως είναι πανευτυχές!!! Και πάλι όμως χρειάζεστε ταχύτητα, γιατί φανταστείτε να φτιάξετε ένα Animation από 100 καρέ... Τίθεται πλέον θέμα αντοχής του υπολογιστή σας... Πάντως, εγώ, προτιμώ τον Scenery Animator, γιατί αν και πολύ πιο δύσκολος στην πρώτη επαφή, δίνει καλύτερα αποτελέσματα με ελάχιστη προσπάθεια.

Ρίχτε μια ματιά στην εικόνα του άρθρου. Ειδικά τα σύννεφα που προσφέρει είναι το κάτι άλλο...

Εν πάση περιπτώσει, αναμένουμε τη νέα έκδοση του Vista - Vista Pro 2 - η οποία θα εμφανιστεί πολύ σύντομα - αν δεν υπάρχει ήδη, αυτή τη στιγμή.

Εμείς ραντεβού τον επόμενο μήνα με μια ακόμη παρουσίαση από το χώρο του εκλεκτού software.



Calligrapher Professional

ΕΝΑΣ WORD PROCESSOR ΜΕ DTP ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

ATARI ST

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

• του Η. ΜΑΝΕΣΙΩΤΗ

Εχει παρέλθει ανεπιστρεπτί η εποχή που ο χρήστης ήταν ευχαριστημένος με τους text-only επεξεργαστές κειμένου. Σήμερα έχει ανάγκη από πολλές γραμματοσειρές σε διάφορα μεγέθη, καθώς και από τη δυνατότητα εισαγωγής γραφικών στο κείμενό του. Σας παρουσιάζουμε λοιπόν έναν επεξεργαστή κειμένου, ο οποίος – αν μη τι άλλο – δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει.

Κατά καιρούς έχουν εμφανιστεί στον Atari μερικοί αξιόλογοι επεξεργαστές κειμένου, όπως ο Script και ο Signum, γερμανικής καταγωγής και οι δύο. Δυστυχώς, οι καινούριες εκδόσεις τους δεν κυκλοφορούν εκτός Γερμανίας, οπότε δεν υπάρχει δυνατότητα επιλογής, αν κάποιος ζητά το τέλειο. Ο Calligrapher Professional δεν είναι τέλειος, αλλά υπερέχει έναντι άλλων επεξεργαστών με την ίδια φιλοσοφία, εξαιρούμενου φυσικά του Signum 3, ο οποίος παραμένει δυστυχώς Γερμανός υπήκοος.

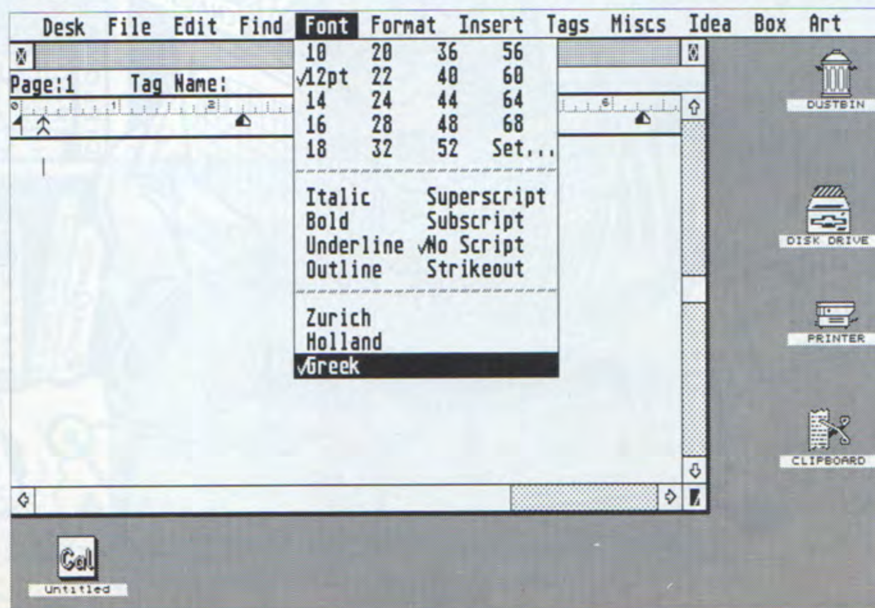
Ο Calligrapher έρχεται σε δύο εκδόσεις: την Professional που απαιτεί 1 MB και την Junior που συνεργάζεται άψογα με έναν 520ST. Το πακέτο της έκδοσης Professional περιέχει ένα εντυπωσιακό manual των 350 σελίδων και τρεις δισκέτες. Η εγκατάσταση είναι πανεύκολη, αν έχετε σκληρό δίσκο. Αν όχι, θα χρειαστείτε μερικές κενές δισκέτες και θα υποστείτε πολλές εναλλαγές δισκετών.

Στην αρχή της εγκατάστασης το πρόγραμμά μας πληροφορεί ότι, αν θέλουμε μη προστατευμένη από εγγραφή έκδοση, θα πρέπει να επικοινωνήσουμε με την εταιρία για τη διαδικασία register.

Η καρδιά του Calligrapher είναι το παλιό, καλό αλλά αργό GDOS, το οποίο είναι υπεύθυνο για τις γραμματοσειρές και τους οδηγούς εκτυπωτών.

Η καινοτομία είναι η χρησιμοποίηση ενός προγράμματος, του line_arc.prg, που τοποθετείται μαζί με το gdos.prg, στον auto folder. Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα στον Calligrapher να χρησιμοποιήσει vector γραμματοσειρές, πράγμα που σημαίνει ότι δεν χάνεται η ποιότητα όταν αυξάνουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς.

Η χρησιμοποίηση επίσης μιας ειδικής έκδοσης του GDOS από την Codehead Software δίνει μεγαλύτερη ταχύτητα στο πρόγραμμα. Μαζί με τον Calligrapher δίνονται μερικά utilities που κάνουν πιο εύκολη την εργασία



Το menu επιλογής γραμματοσειράς και ρύθμισης μεγέθους και style.

μαζί του. Υπάρχει ένας ειδικός editor για το assign.sys, με τον οποίο μπορούμε να προσθέσουμε ή να αφαιρέσουμε γραμματοσειρές, να αλλάξουμε printer driver ή να δώσουμε ένα καινούριο path για γραμματοσειρές και οδηγούς εκτυπωτών. Υπάρχουν ακόμα ένας font editor, ένα mail merge utility, ένα snapshot utility, ένα πρόγραμμα αλλαγής χάρτη πληκτρολογίου και πρόγραμμα που επιτρέπει την ανάγνωση κειμένων που έχουν γραφτεί με παλαιότερες εκδόσεις του Calligrapher.

Calligrapher και διανυσματικές γραμματοσειρές

Οι γραμματοσειρές του Calligrapher διαφέρουν από αυτές του GDOS, στον τρόπο με τον οποίο δημιουργούν διαφορετικά μεγέθη χαρακτήρων.

Οι συνηθισμένες γραμματοσειρές του GDOS περιέχουν πληροφορίες για τρία μεγέθη χαρακτήρων - 12,18 και 24 point.

Αυτά τα μεγέθη αποθηκεύονται σαν εικόνες bit-mapped όπως οι εικόνες ενός σχεδιαστικού προγράμματος.

Ετσι, όταν απαιτείται ένα μεγαλύτερο μέγεθος, μεγεθύνεται η εικόνα, μεγεθύνοντας παράλληλα και τις λεπτομέρειες, καταλήγοντας έτσι στα γνωστά αποτελέσματα.

Ο Calligrapher λύνει αυτό το πρόβλημα με το να αναφέρεται σε μια διαφορετική περιγραφή της γραμματοσειράς, όταν ο χρήστης επιλέγει ένα μέγεθος διαφορετικό από 12, 18, 24 points.

Οταν εγκαθίσταται, χρησιμοποιεί ένα set αρχείων που περιέχουν μαθηματικές περιγραφές των γραμματοσειρών αντί bit-mapped εικόνες αυτών.

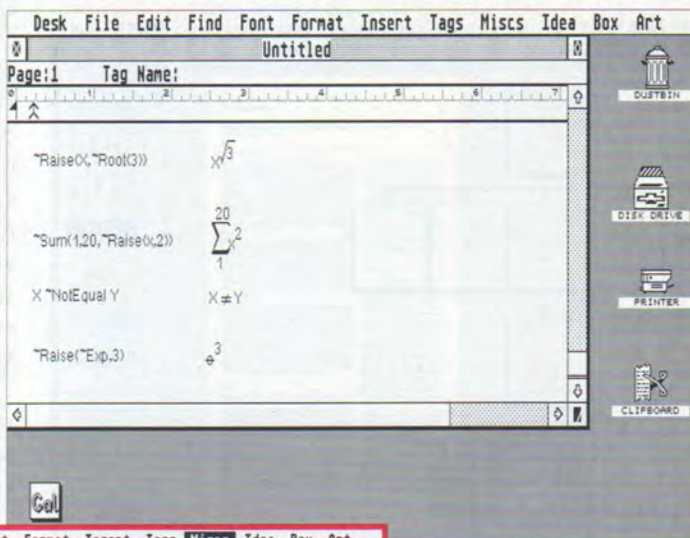
Η μαθηματική περιγραφή αφορά τις συντεταγμένες που καθορίζουν τη θέση του object στην οθόνη και το σχήμα του.

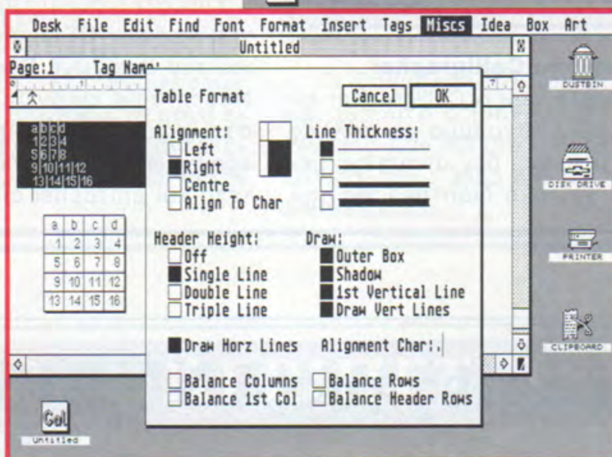
Το πλεονέκτημα σε ένα Outline font σύστημα φαίνεται όταν αρχίσει η εκτύπωση.

Οι χαρακτήρες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την παρούσα ανάλυση του εκτυπωτή και αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να γίνουν ειδικοί υπολογισμοί, κάτι που αναλαμβάνει το line arc πρόγραμμα που τοποθετείται στον auto folder μαζί με το GDOS.

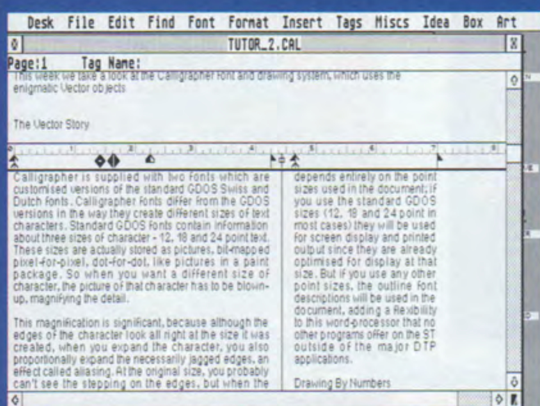
Το μέγεθος των χαρακτήρων μπορεί να κυμαίνεται από 6 points μέχρι 128 points και, όταν εκτυπωθούν οι άκρες και οι καμπύλες, δεν θα έχουν τη γνώριμη block μορφή.

Τα outline fonts χρησιμοποιούνται μόνο όταν επιλέγουμε μεγέθη διαφορετικά από 12, 18, 24 points, μια και τα προαναφερόμενα μεγέθη δεν παρουσιάζουν προβλήματα στην εμφάνισή τους.



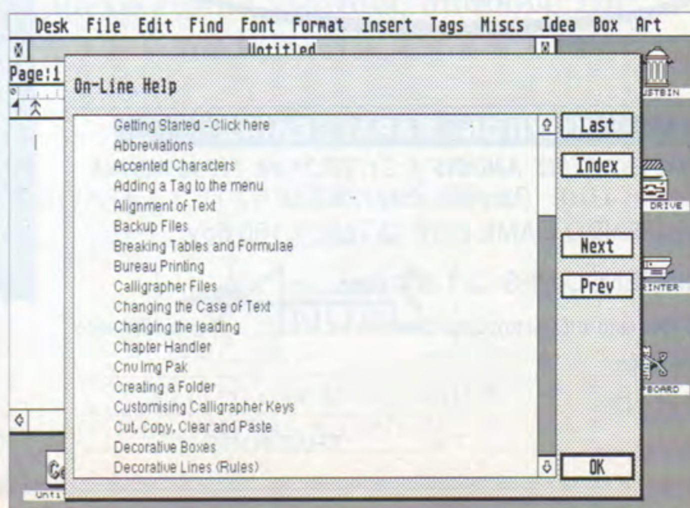


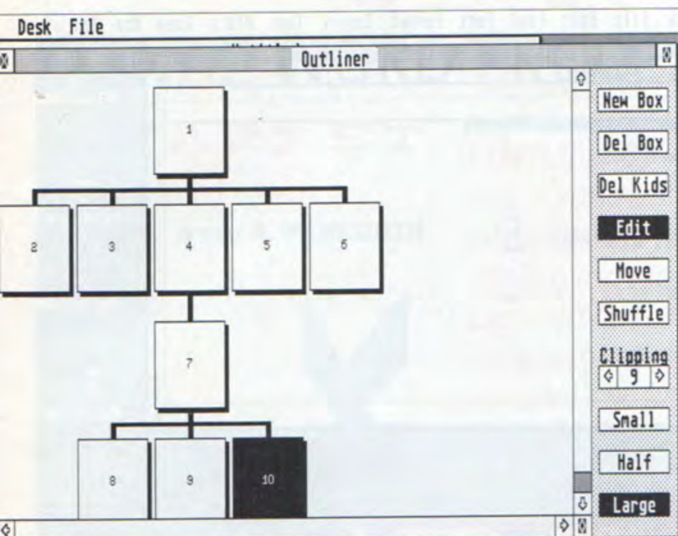
Η δυνατότητα δημιουργίας μαθηματικών τύπων και πινάκων, είναι από τα ελκυστικότερα χαρακτηριστικά του Calligrapher.



Ενα DTP χαρακτηριστικό του Calligrapher : μπορείτε να τεμαχίσετε το κείμενο σας σε όσες στήλες θέλετε, χρησιμοποιώντας το ruler. Απαραίτητη προϋπόθεση φυσικά, να παραμένει ευανάγνωστο.
Μπορείτε επίσης να ορίσετε και τη στοίχιση (left,right,justified) κάθε στήλης χωριστά, πάλι μέσω του ruler.
Αρκεί να κάνετε double click πάνω στο ruler και να διαλέξετε το κατάλληλο εικονίδιο.

Ο Calligrapher σας παρέχει άμεση βοήθεια εξηγώντας μέσω της on-line help οποιαδήποτε λειτουργία του.





Σχεδιάστε την αρχική μορφή του κειμένου σας και αλλάξτε τη μετακινώντας απλώς τα boxes.

Χρήση του Calligrapher

Παρόλο που ο Calligrapher είναι ένα πρόγραμμα με πολλές δυνατότητες, δεν απαιτείται μεγάλο χρονικό διάστημα για την εκμάθησή του.

Σε αυτό βοηθά και το on line help που ενεργοποιείται με το πλήκτρο Help και εμφανίζει σε μορφή Index όλες τις λειτουργίες του προγράμματος. Κάνοντας double click σε ένα θέμα εμφανίζεται το αντίστοιχο επεξηγηματικό κείμενο.

Τα πιο εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του, εκτός από τη δυνατότητα χρησιμοποίησης διανυσματικών γραμματοσειρών, είναι η δυνατότητα δημιουργίας πινάκων και μαθηματικών τύπων. Αρκεί να δώσετε τις απαιτούμενες πληροφορίες και να επιλέξετε Make Table ή Make Formula και ο Calligrapher κάνει τα υπόλοιπα.

Πραγματικά ιδανικός γι' αυτούς που χρησιμοποιούν στα κείμενά τους πίνακες και μαθηματικούς τύπους.

Υπάρχει η δυνατότητα εισαγωγής εικόνων GEM και IMG, ενώ για την εισαγωγή Degas Elite ή Neochrome εικόνων θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε ένα converter που δίνεται με το πακέτο και επιτρέπει επεξεργασία της εικόνας (dithering, smoothing, cropping, lightening, darkening), πριν τη σώσετε σε μορφή IMG για να την ενσωματώσετε στο κείμενό σας. Υπάρχει και ένα art toolbox για τη δημιουργία των βασικών γραφικών σχημάτων.

Ο Calligrapher είναι από τους λίγους word processors στον Atari που χειρίζεται πολλαπλές στήλες κειμένου στην ίδια σελίδα με μεγάλη ευκολία.

Οι επιπλέον στήλες, καθώς και η στοίχιση του κειμένου ορίζονται με τη βοήθεια ενός ruler όπως και οι header, footer και footnote.

Το κείμενο γίνεται δυσανάγνωστο με τόσους rulers, αλλά ευτυχώς υπάρχει η επιλογή Hide Rulers που θα πρέπει να την επιλέξετε μόνο αν έχετε τελειώσει με το κείμενό σας, γιατί διαφορετικά θα στερηθείτε αρκετές σημαντικές λειτουργίες.

Ενα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό είναι το page preview, η δυνατότητα να δείτε μια ακριβή μινιατούρα του κειμένου σας, από μία έως οκτώ σελίδες.

Η ύπαρξη ενός graphical outliner σάς βοηθά να σχεδιάσετε τη μορφή του κειμένου έτσι, ώστε αργότερα κάνοντας link το outline και το document να έχετε το ποθητό αποτέλεσμα.

Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να ελέγξετε ορθογραφικά το κείμενό σας, αρκεί αυτό να είναι γραμμένο στα αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά ή ισπανικά. Δυστυχώς δεν κυκλοφορεί, από ό,τι ξέρω, λεξικό για ελληνικά, ενώ μαζί με τον Calligrapher δίνεται μόνο αγγλικό λεξικό.

Αν υπάρχει η πιθανότητα να χρησιμοποιήσετε το spell checker σε κείμενά σας τα οποία είναι γραμμένα στα αγγλικά, λάβετε υπόψη ότι ο Calligrapher γίνεται εκνευριστικά αργός με αυτή τη διαδικασία, ιδίως όταν δεν διαθέτετε σκληρό δίσκο.

Γενικά, δεν είναι από τους γρήγορους επεξεργαστές.

Η ανανέωση της οθόνης κατά την πληκτρολόγηση και ορισμένες διαδικασίες όπως η εισαγωγή ενός ruler ή η πρόσθεση ενός header είναι τα σημεία όπου θα το διαπιστώσετε.

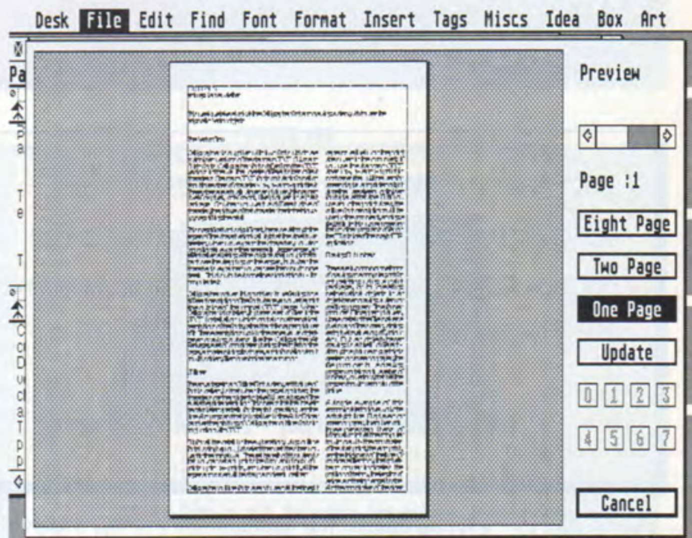
Υποστηρίζονται σχεδόν όλοι οι εκτυπωτές (SLM804, Deskjet, Deskjet+, LaserJet+, Laserjet II, Epson LQ, LX, FX, Star NB, NEC, BJ10e). Η εκτύπωση είναι αργή σε dot matrix εκτυπωτές, ενώ η ποιότητα εκτύπωσης σε 9-pin είναι επιεικώς μέτρια, ιδίως όταν γίνει η σύγκριση με τον παλιό καλό Signum 2.

Υπάρχει η δυνατότητα Print to Disk, οπότε το κείμενο σώζεται σε ειδική μορφή στο δίσκο και μπορεί να τυπωθεί αργότερα χρησιμοποιώντας ένα από τα προγράμματα που συνοδεύουν τον Calligrapher.

Συμπεράσματα

Αν μπορείτε να ανεχθείτε τις αδυναμίες του Calligrapher κυρίως σε ό,τι αφορά την εκτύπωση (αυτό για τους κατόχους 9-pin εκτυπωτών), αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του.

Ελλείψει ανταγωνιστών για τους λόγους που αναφέραμε στην αρχή, αποτελεί τη μόνη επιλογή γι' αυτούς χρειάζονται έναν "πληθωρικό" επεξεργαστή κειμένου.



Δείτε το κείμενό σας πριν το στείλετε στον εκτυπωτή.

Οι Calligrapher Professional και Junior διατίθενται από τη Working Title PO Box 4 Eynsham Oxford, τηλ.: 0685 883592, fax: 0685 883233.

Public Domain

Αυτό το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

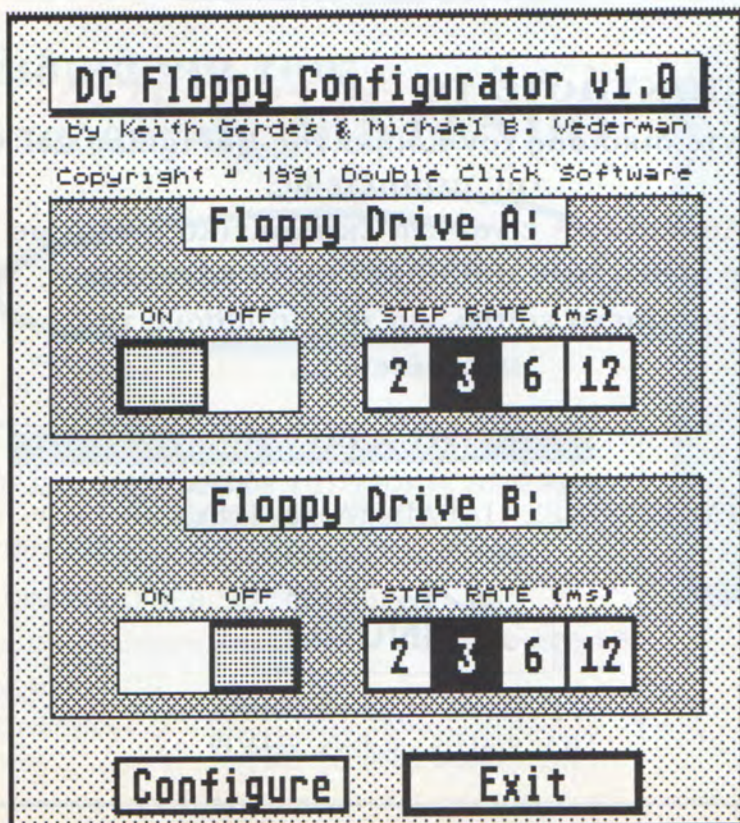
• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

UTILITIES

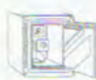
DC Floppy Configurator
(ATARI ST)



Οσοι από εσάς έχουν δεύτερο drive, θα χρειαστούν οπωσδήποτε αυτό το utility από την Double Click για να μπορέσουν έτσι να αποσυνδέσουν ή να συνδέσουν ένα drive. (Πόσες φορές έχετε αναγκαστεί να ξανακάνετε boot, επειδή ξεχάσατε να ανοίξετε πρώτα το drive και ο καθόλου έξυπνος, σε αυτή την περίπτωση, ST δεν το "βλέπει";)
Επίσης μπορείτε να αλλάξετε το step rate (ή seek rate) και των δύο drives. Αν το δεύτερο drive σας είναι 5 1/4", θα πρέπει οπωσδήποτε να βάλετε step rate 6 ms. Θα το βρείτε στην Compulink σαν dcflpcfg.prg.



F-FINDER
(AMIGA)



Διαθέτετε σκληρό δίσκο και έχετε αρχίσει να τα χάνετε; Δεν ξέρετε τι είναι πού; Το F-Finder έχει τη λύση γι' αυτό. Αρκεί να του δείξετε σε ποιο partition είναι το αρχείο που ψάχνετε και να του δώσετε το όνομά του, για να ριχτεί στη δουλειά.

Τέτοιου είδους προγράμματα όμως υπάρχουν πολλά.

Γιατί διαλέξαμε το F-Finder και μάλιστα στην πρώτη του έκδοση σαν κάτι το ξεχωριστό; Το F-Finder είναι όντως το κάτι άλλο. Είναι μια τελείως διαφορετική αντίληψη πάνω στο θέμα της αναζήτησης αρχείων. Αρχίζουμε από το γεγονός ότι είναι πολύ φιλικό.

Χρησιμοποιείται από το Workbench, ενώ είναι ιδανικό σαν στοιχείο του Tools MENU του λειτουργικού. Ανοίγει σαν ένα διακριτικό παράθυρο, όπου διαλέγουμε τι θέλουμε να ψάξει και γιατί πράγμα ψάχνουμε.

Εδώ επισημαίνουμε ότι το F-Finder δέχεται και κλασικά wildcards, όπως το MS-DOS.

Δηλαδή μπορούμε να του ζητήσουμε να βρει ένα αρχείο ή directory, το οποίο να αρχίζει από PIX δίνοντας στο ζητούμενο όνομα PIX* κ.λπ.

Τώρα τα αντικείμενα, τα οποία θα ταιριάζουν με την περιγραφή του ζητούμενου, μπαίνουν σε μια λίστα, απ' όπου μπορούμε να τα εξετάσουμε και μάλιστα αναλυτικότατα μόλις τελειώσει το ψάξιμο!!!

Υπάρχουν και εδώ μερικά Preferences, καθώς και η δυνατότητα αναμονής σε κάποιο σημείο της οθόνης μέχρι νεοτέρας διαταγής.

Απαραίτητο εργαλείο, αν έχετε μεγάλο σκληρό δίσκο, αφού θα σας απαλλάξει από πολλές ώρες ψαξίματος και θα γλιτώσετε πολλή πληκτρολόγηση.



Public Domain

EMULATORS (Spectrum emulator)

(ATARI ST)



Αυστηρά για ρομαντικούς και νοσταλγούς παρελθόντων, πλην όμως ωραίων, ετών. Νιώστε ξανά τη συγκίνηση ή το δέος μπροστά σε παιχνίδια όπως Jet Set Willy, Manic Miner, Jet Pack και γράψτε ξανά το πρώτο σας πρόγραμμα, αυτή τη φορά με το πληκτρολόγιο του Atari. Ο emulator απαιτεί ένα megabyte μνήμης και θα τον βρείτε στην CompuLink σαν spectrum.arc. Οι πολύ ρομαντικοί μπορούν να κάνουν download το αρχείο zx81.arc που περιέχει τον emulator του ZX81 με πάρα πολλά παιχνίδια.





DSOFT BOOTX 5.05

(AMIGA)



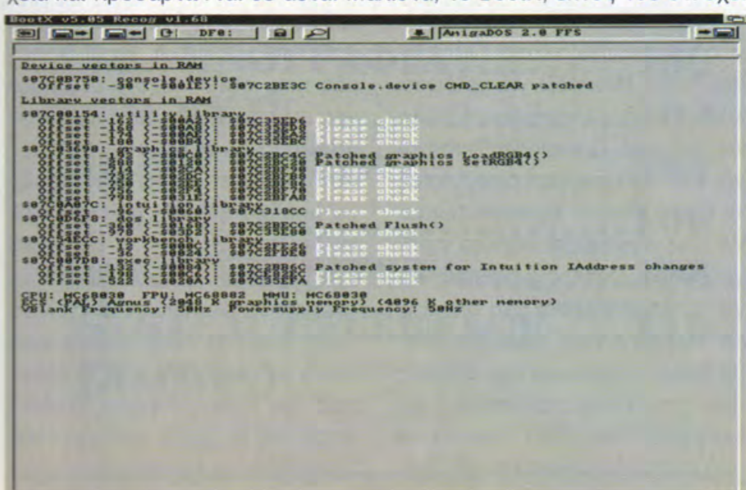
Χρειάζεστε ένα πολύ καλό και σύγχρονο VirusKiller; Το BootX 5.05 μόλις έκανε την εμφάνισή του και βρίσκεται στην CompuLink. Ενα πολύ καλό user friendly αντιβιοτικό, το οποίο θα σας βοηθήσει να εξαλείψετε σχεδόν όλους τους ευρέως διαδεδομένους ιούς, στη χώρα μας τουλάχιστον.

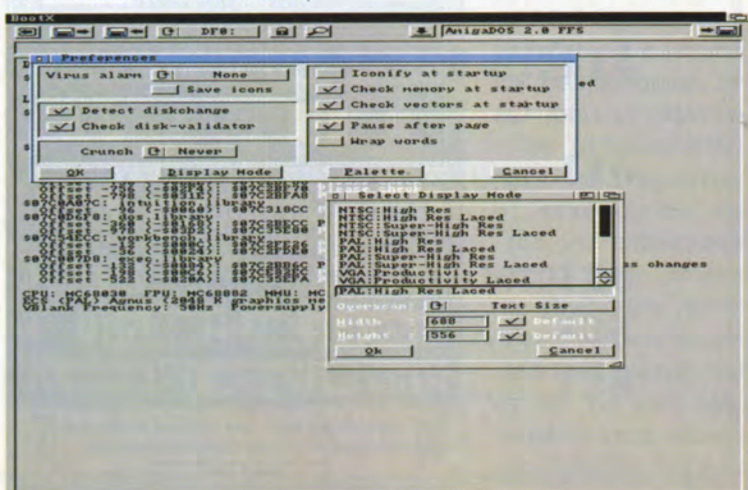
Αρχίζουμε με το πολύ καλό interface του, με διακριτικά χρώματα και πολλά εργαλεία, τα οποία θα βρείτε είτε στο πάνω μέρος της οθόνης - εκεί τουλάχιστον βρίσκονται τα πιο συχνά χρησιμοποιούμενα - είτε κάτω από την μπάρα των μενού, - με το δεξί mouse button. Ετσι, θα βρούμε την κάλυψη από τους σχετικά ξεπερασμένους - πλην όμως αρκετά επικίνδυνους - bootblock viruses. Εδώ, εκτός από κάποιες βασικές γνώσεις του προγράμματος, μπορούμε να του επιδεικνύουμε τα καινούρια bootblocks με ιούς που δεν περιέχει αυτή τη στιγμή, ώστε να τα μαθαίνει και, αν τυχόν τα συναντήσει στο μέλλον, να τα αναγνωρίζει. Επιπλέον, υπάρχει έλεγχος για link viruses που επηρεάζουν τα ίδια αρχεία και προσαρτώνται σε αυτά. Μάλιστα, το BootX, εκτός του ότι έχει την ικανότητα να εντοπίζει ένα τέτοιο αρχείο, μπορεί και να το επιδιορθώσει.

Φυσικά, μπορείτε να ελέγξετε τη μνήμη και τα διανύσματα του λειτουργικού, καθώς και να επαναφέρετε τα πιο βασικά από αυτά στη σωστή τους θέση. Εδώ όμως υπάρχει και το μοναδικό - σχετικά μικρό - πρόβλημα του προγράμματος: το γεγονός ότι κάτω από το 2.0 δίνει λάθος προειδοποίηση για μερικά δευτερεύοντα διανύσματα. Πρέπει να σημειώσουμε ότι όλα γίνονται μέσα από Requesters επιβεβαιώσεων και πάντα με τη χρήση του ποντικιού, ενώ πολλές από τις παραμέτρους λειτουργίας του μπορούν να ρυθμιστούν από τα Preferences.

Τέλος, να πούμε ότι μπορεί να βρίσκεται σαν μια μικρή μπάρα στην κορυφή της οθόνης του Workbench και να παρακολουθεί τι μπαίνει και βγαίνει στο drive σας.

Θα σας έλεγα να το κατεβάσετε το συντομότερο δυνατόν, αλλά φαντάζομαι πως δεν θα έχετε χρόνο, αφού τώρα είστε αποσχολημένοι με το Air Warrior. Ετσι δεν είναι;





Public Domain

BICS (Boot Intro Construction Set)

(AMIGA)



Σε πολλές δισκέτες θα έχετε προσέξει μικρά μηνύματα ή intros που μπαίνουν στην αρχή και φορτώνονται ακαριαία, μόλις η δισκέτα μπει στο drive μετά από RESET. Αυτά είναι τα boot intros και το BICS είναι ένα μικρό πρόγραμμα, το οποίο θα σας βοηθήσει να φτιάξετε κάποια τέτοια για τις δισκέτες σας. Το πρόγραμμα είναι πολύ απλό στη χρήση.

Απλώς πληκτρολογείτε λίγες γραμμές κειμένου και τα χρώματα που θέλετε να έχει η καθεμία. Αυτές εμφανίζονται με όμορφους χρωματισμούς, η μία κάτω από την άλλη, στην οθόνη σας, όταν κάνετε Boot με τη δισκέτα που τα περιέχει.

Πέραν αυτού, όμως, μπορείτε να παρουσιάσετε ένα μικρό κείμενο που να σκρολάρει οριζόντια και πολύ ομαλά στο κάτω μέρος της οθόνης. Οταν ετοιμάσετε τα κείμενά σας, μπορείτε με SHOW να δείτε τι φτιάξατε και με Write να το αποθηκεύσετε στη δισκέτα που θέλετε. Το αποτέλεσμα πιάνει πολύ λίγο χώρο και δεν θα το δείτε με το λειτουργικό.

Παρ' όλ' αυτά, η δισκέτα σας μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν απλή δισκέτα, μόνο που, όταν κάνετε boot, θα εμφανίζεται το σχετικό μήνυμα. Η δισκέτα δεν πρέπει να γίνει installed, γιατί καταστρέφεται το intro, ούτε χρειάζεται κάποια εντολή που να το καλεί. Γίνονται όλα αυτόματα και ακαριαία. Και το BICS θα το βρείτε στην CompuLink.

DC Format 3.01

(ATARI ST)



Ο καλύτερος ίσως formatter που κυκλοφορεί για Atari ST. Εκτός από δισκέτες Atari και MS-DOS υπάρχει η δυνατότητα να μορφοποιήσετε και δισκέτες Spectre 128 (MFS και HFS), να αντιγράψετε δισκέτες και να γράψετε το boot sector της αρεσκείας σας (time saver, write verify off, boot in medium resolution, bypass hard disk, step rate b:). Θα το βρείτε στην CompuLink σαν dcformat.arc.

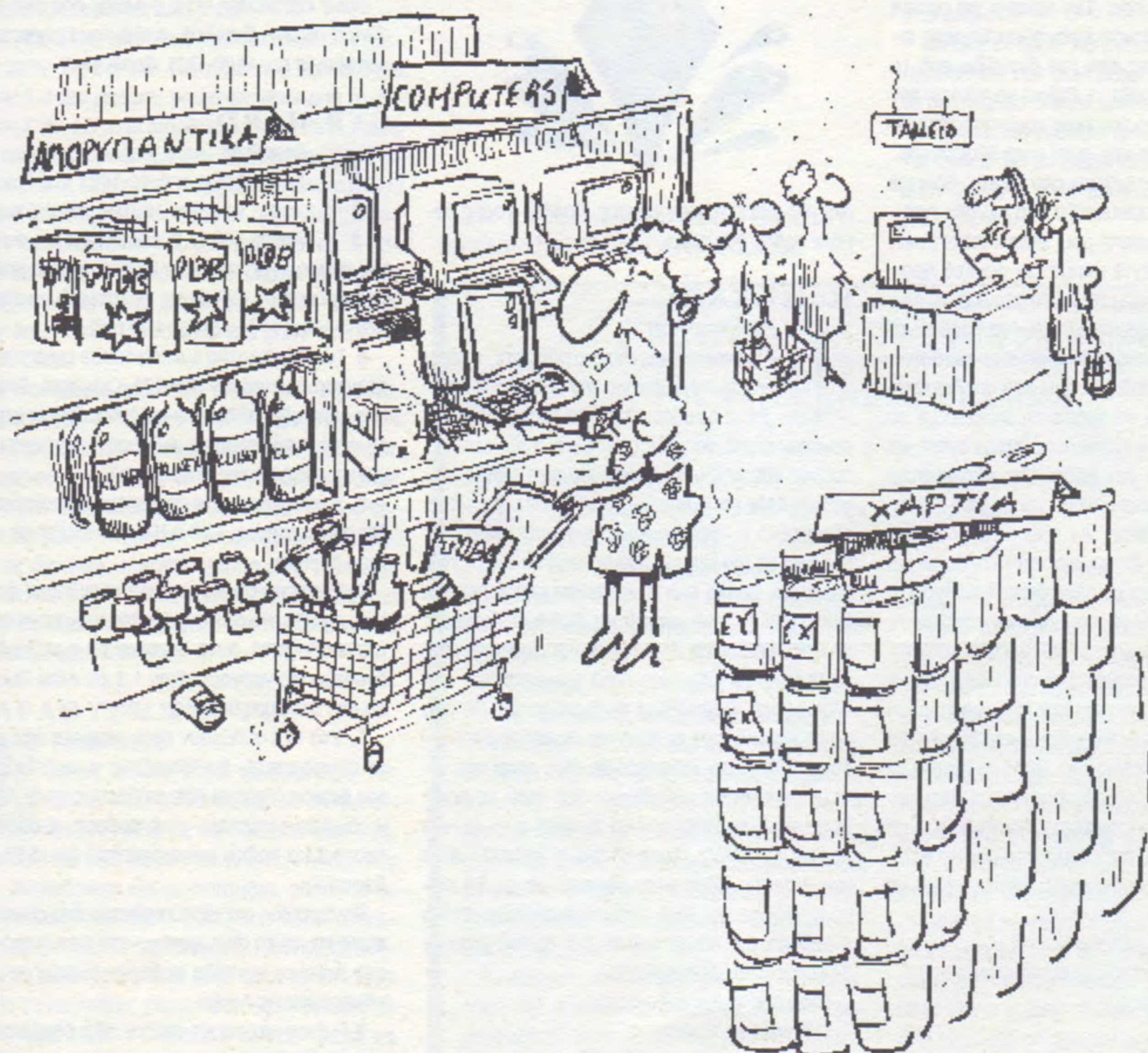
IMPLODER TURBO V1.3

(AMIGA)

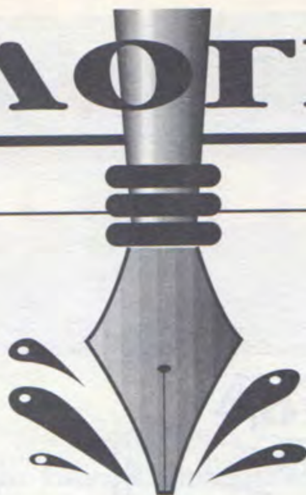


Έχετε πρόβλημα χώρου στη δισκέτα; Δε χωράνε όλα τα προγράμματα που θέλετε σε αυτή και θα επιθυμούσατε να έχουν μικρότερο μέγεθος; Δεν υπάρχει λόγος να στεναχωριέστε! Ο Imploder Turbo είναι εδώ για να δώσει λύση στο πρόβλημά σας εύκολα και γρήγορα. Ο Imploder Turbo είναι ένα πρόγραμμα παρόμοιο με το Power Packer και αναλαμβάνει να σας συμπιέσει κάποια προγράμματα μεγάλου μεγέθους και να τα αποθηκεύσει στη δισκέτα καταλαμβάνοντας πολύ μικρότερο χώρο. Υπάρχουν περιπτώσεις που η συμπίεση αυτή φτάνει και ξεπερνάει το 50%! Πρέπει να πούμε ότι το πρόγραμμα που έχει περάσει από τη διαδικασία της συμπίεσης, μπορεί να εκτελεστεί κανονικά χωρίς να απαιτείται αποσυμπίεση! Η αποσυμπίεση γίνεται αυτόματα κάθε φορά που τρέχετε το πρόγραμμα. Πως γίνεται αυτό; Απλά, ο Imploder πέρα από τη συμπίεση προσθέτει και ένα μικρό προγραμματάκι (880 bytes ή μικρότερο) στο πρόγραμμα που συμπιέζεται. Δεν είναι λίγες οι φορές που, όταν τρέχετε ένα πρόγραμμα, ο pointer του ποντικιού αρχίσει και αλλάζει χρώματα! Αυτό σημαίνει ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα έχει περάσει από τη διαδικασία αυτή. Ο Imploder Turbo V3.1 συγκεντρώνει όλα τα χαρακτηριστικά ενός επαγγελματικού πακέτου, είναι αρκετά φιλικό και γρηγορότερο από το εμπορικό πια Power Packer Professional. Θα το βρείτε και αυτό στην CompuLink σε λίγο καιρό.

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΙΟΣ Η SERVICE;

Αγαπητό Pixel,

Γεια και χαρά. Σου γράφω για πρώτη φορά, μολονότι είμαι αρκετά παλιός αναγνώστης σου (σε διαβάζω από το τεύχος 41). Δεν χρειάζεται βέβαια να τονίσω την πολύ μεγάλη πρόοδο που έχεις κάνει από τότε ως περιοδικό για κομπιούτερ, αυτό είναι ολοφάνερο.

Ας μπω λοιπόν κατευθείαν στο "ψητό". Εδώ και κάμποσο καιρό αντιμετωπίζω ένα μεγάλο πρόβλημα με τον υπολογιστή μου. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 με 1 MByte μνήμη και αρκετά προγράμματα. Τον πρώτο καιρό λειτουργίας το κομπιούτερ μου δεν παρουσίαζε κανένα πρόβλημα. Ομως, τους τελευταίους 5-6 μήνες, συμβαίνει κάτι το τρομερό! Μόλις ανάψω τον υπολογιστή, πολλές φορές αντί να βγάλει τη δισκέτα με το χεράκι, η οθόνη γίνεται γκρίζα. Κάνω reset και τότε πρασινίζει. Αν δεν πρασινίζει, βγάζει στην οθόνη αυτό το απαίσιο μήνυμα: "Software Failure ......" και μετά κολλάει. Αν πάλι καταφέρω και περάσω την πρώτη δοκιμασία, έτσι και βάλω μια οποιαδήποτε δισκέτα με οποιοδήποτε πρόγραμμα, κολλάει και στην οθόνη βγαίνουν κατακόρυφες οριζόντιες γραμμές οποιουδήποτε χρώματος. Και σαν μην έφταναν όλα αυτά, ακούγονται και διάφοροι περίεργοι ήχοι από τα μεγαφωνάκια του μόνιτορ, λες και έχει βραχυκυκλώσει! Το πρόβλημα δεν σταματάει εδώ, αλλά καλύτερα να σταματήσω εγώ, μια και ήδη έχω σπαταλήσει πολύ χώρο, για να το δημοσιεύσεις και να λυθεί έτσι το τόσο μεγάλο μου πρόβλημα, που με έχει φτάσει στο στάδιο της απόγνωσης. Ελπίζω τέλος να μην έχει σχέση με κανένα ιό.

Σε ευχαριστώ προκαταβολικά,
"Ενας γεμάτος κατάθλιψη αναγνώστης σου"
Δημήτρης Γάββαρης

Φίλε Δημήτρη,

Φοβάμαι ότι σου έχω μάλλον άσχημα νέα για την Amiga σου. Το πρόβλημα είναι κάποιος ιός ή το πιθανότερο να έχει hardware πρόβλημα και να αναγκαστείς να στείλεις την Amiga για service. Στο θέμα του ιού, για να βεβαιωθείς ότι δεν υπάρχει ιός στο μηχάνημά σου, άφησε την Amiga σου κλειστή για ένα λεπτό και κατόπιν άνοιξέ την ξανά. Καλό θα ήταν πάντως να ελέγξεις όλες σου τις δισκέτες με κάποιο αξιόπιστο "αντιβιοτικό", προτού κάνεις οποιαδήποτε άλλη κίνηση. Αλλά πιστεύω ότι το πρόβλημα δεν είναι κάποιος ιός. Το πρόβλημα οφείλεται μάλλον στη ROM ή σε κάποιο τσιπάκι. Το service επιβάλλεται, αν η εγγύηση δεν έχει ακόμα λήξει. Πάντως, όπως σου είπα, καλά θα κάνεις να δεις τις δισκέτες σου για ιούς. Πολλές φορές κάνουν πολλά περίεργα.

Multi-ΧΑΟΣ

Αγαπητό Pixel,

Προτού σε ρωτήσω οτιδήποτε, πρέπει να σε συγχαρώ για την πολύ καλή δουλεία που κάνετε στο περιοδικό. Τα συγχαρητήρια σας αξίζουν! Είμαι ένας ευτυχισμένος κάτοχος μίας Amiga 500 με 1 MByte συνολική RAM και πρέπει να ομολογήσω ότι μέχρι τώρα είμαι ευχαριστημένος από αυτή. Αλλά, ας περάσω σε μία απορία που παραμένει άλυτη εδώ και καιρό. Βρήκα ένα PD πρόγραμμα που λέγεται Multi-DOS 1.2 και μπορεί να διαβάσει δισκέτες από PC. Βάζοντας τη δισκέτα και φορτώνοντας το Multi-DOS, όλα πάνε καλά και καταλήγω στο Workbench. Οταν βάζω τη δισκέτα του PC στο drive, εμφανίζεται το icon της δισκέτας στην οθόνη, αλλά όταν κάνω double click πάνω του, ανοίγει ένα άδειο παράθυρο! Πού είναι τα προγράμματα; Αν πάλι ανοίξω το Shell ή το CLI και γράψω LIST MD0:, τότε βλέπω τι υπάρχει μέσα στη δισκέτα, αλλά είναι αδύνατο να τρέξω κάποιο πρόγραμμα! Ποιο είναι το πρόβλημα; Φταίει η έκδοση της Amiga μου (1.3) ή το πρόγραμμα; Σε ευχαριστώ προκαταβολικά.

Ενας απελπισμένος φίλος!
Γιάννης Παπάζογλου
Αθήνα

Είίναι φανερό ότι, όταν έγραφες αυτό το γράμμα, δεν είχες διαβάσει το προηγούμενο Pixel (Τεύχος 92), στο οποίο παρουσιάζεται το Multi-DOS 1.2 στη στήλη Public Domain. Το Multi-DOS, όπως και το CrossDOS, δεν κάνουν PC emulation, αλλά απλά επιτρέπουν στα drives της Amiga να διαβάσουν δισκέτες PC και Atari. Μπορείς να διαβάσεις κείμενα ASCII ή να δεις εικόνες σε ILBM/IFF format, αλλά δεν μπορεί να τρέξεις κάποιο πρόγραμμα που είναι γραμμένο για PC. Είναι φυσικό το παράθυρο που ανοίγεις να μην έχει μέσα icons, αφού δεν έχουν τα απαραίτητα .info. Αλλά και να υπήρχαν, θα σου ήταν άχρηστα, γιατί δεν θα μπορούσες να τρέξεις τα αντίστοιχα προγράμματα.

Οπως κατάλαβες, ούτε η Amiga σου έχει πρόβλημα ούτε η δισκέτα. Απλά παρεξήγησες τη λειτουργία του Multi-DOS. Περαστικά!

GVP HARD

Dear Pixel,

Σε διαβάζω από το 1987 και δεν έχω χάσει κανένα τεύχος σου! Εχω μία Amiga 500 (1.2) και σκέφτομαι σοβαρά την αγορά ενός σκληρού σκληρού. Εχω μάλλον καταλήξει στον GVP με τις γνωστές δυνατότητες (και τη γνωστή δυστυχώς τιμή του).

α. Τώρα τελευταία κυκλοφόρησε controller για στάνταρ σκληρό και στη 500 (Octagon). Ενα τέτοιο controller αλλοιώνει τις δυνατότητες και κυρίως την ταχύτητα του σκληρού ή εργάζεται κανονικά όπως δουλεύει σε ένα AT;

β. Τι μου προτείνετε από άποψη αξιοπιστίας και λειτουργικότητας; GVP ή H.D. Controller με στάνταρ σκληρό;

γ. Πέρα από την ταχύτητα του σκληρού δίσκου έχει μεγάλη σημασία και το λειτουργικό σύστημα του υπολογιστή. Αυτό σημαίνει ότι ο σκληρός θα δουλεύει πιο γρήγορα στην 1.3 και στην Plus από ότι στη δική μου (Kickstart 1.2);

δ. Στα PCs υπάρχουν προγράμματα που μόλις τα κάνεις install, διπλασιάζεται η χωρητικότητα του δίσκου. Υπάρχει κάτι αντίστοιχο στην Amiga; Η απώλεια ταχύτητας είναι σοβαρή; (Εφόσον το πρόγραμμα πρώτα αποσυμπιεστεί και μετά διαβαστεί.)

Για το τέλος άφησα τα καθιερωμένα συγχαρητήρια και και το αίτημα να κάνετε συγκριτικό τεστ στα διάφορα μοντέλα σκληρών δίσκων που κυκλοφορούν για Amiga.

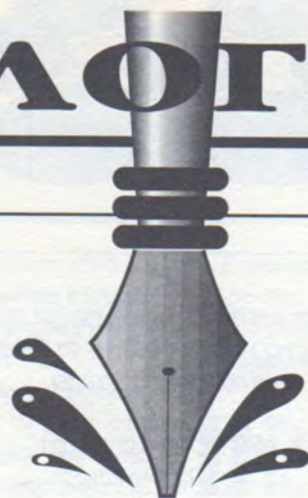
Υ.Γ. Γιατί κόψατε τη στήλη "Εδώ Λονδίνο" που υπήρχε στο Pixel;

Με εκτίμηση,
Σπύρος Λαμπρόπουλος
Πάτρα

α. Αν και δεν έχει πέσει ακόμα στα χέρια μου, από ό,τι ξέρω, συνεργάζεται κανονικότατα με την Amiga 500 με αρκετά καλή ταχύτητα και δεν παρουσιάζει προβλήματα. Ολα αυτά βέβαια είναι από πληροφορίες που έχουν φτάσει στο Pixel.

β. Δεν υπάρχει αμφιβολία ότι ο GVP είναι ο πιο αξιόπιστος δίσκος με εκπληκτικά χαρακτηριστικά και μεγάλη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων (1,1 Mbyte/sec). Και φυσικά από άποψης λειτουργικότητας πάλι τον GVP θα σου συνιστούσα.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Διαπρέπει από κάθε πλευρά και η τιμή του δικαιολογείται απόλυτα σε σχέση με αυτά που προσφέρει. Σιγουριά και ταχύτητα!

γ. Πράγματι, υπάρχουν μικροδιαφορές ανάμεσα στην 1.3 και την 1.2, όπως για παράδειγμα στην 1.2 δεν μπορείς να κάνεις Boot από το δίσκο. Στην 1.3 έχει διορθωθεί. Αλλά δεν μπορώ να πω ότι το πρόβλημα δεν ξεπερνιέται, αφού υπάρχουν utilities που διορθώνουν την ατέλεια αυτή. Σημαντικά προβλήματα όμως δεν υπάρχουν στη διαχείριση του σκληρού δίσκου. Η ταχύτητα του δίσκου δεν έχει να κάνει με το λειτουργικό. Ετσι, είτε έχεις την 1.2 είτε την 1.3, δεν θα υπάρχει καμία διαφορά στην ταχύτητα του δίσκου.

δ. Και βέβαια υπάρχουν τέτοια προγράμματα. Αλίμονό μας, αν δεν υπήρχαν. Υπάρχουν utilities που διπλασιάζουν τη χωρητικότητα του δίσκου ή μικραίνουν το μέγεθος των προγραμμάτων, όπως το PowerPacker και ο Impoder Turbo. Τα δύο τελευταία μάλιστα μπορείς να τα χρησιμοποιήσεις και σε δισκέτες. Η καθυστέρηση είναι ελάχιστη. Και τα πιο μεγάλα προγράμματα αποσυμπιέζονται μέσα σε δύο τρία δευτερόλεπτα! Αν αυτό εσύ το θεωρείς καθυστέρηση...

ΠΑΡΑΘΥΡΑ ΣΤΑ PCs

!

Αγαπητό Pixel,

Οπως ξέρεις, είσαι το καλύτερο στο χώρο σου (γι' αυτό και σε αντιγράφουν). Αλλά, ας περάσω στο θέμα μου. Εδώ και κάμποσο καιρό έχω μπει στο χώρο των PCs. Ασχολούμαι και με παιχνίδια, αλλά και με προγραμματισμό (Basic, DOS). Ετσι τώρα τελευταία ακούω πολλά περί Windows. Θα ήθελα, λοιπόν, να μάθω τι ακριβώς είναι αυτά τα Windows και τι δυνατότητες έχουν. Θα ήθελα επίσης να μάθω ποια είναι η τελευταία version (μέχρι να φτάσει το γράμμα μου θα έχουν βγει κάμποσες!) και ποια η τιμή της. Αλήθεια, τι απαιτήσεις έχουν σε hardware;

Φιλικά,
Γιάννης Αγαθός
Γλυφάδα

?

Φίλε Γιάννη,

καλώς ήρθες στον κόσμο των PCs και γενικά στο χώρο των υπολογιστών. Τα Windows δεν είναι μία γλώσσα προγραμματισμού, αν αυτό φανταζόσουν. Τα Windows είναι ένα πρόγραμμα διαχείρισης των περιεχομένων – προγραμμάτων του σκληρού δίσκου με τη χρήση παραθύρων και icons. Είναι σαφώς πολύ φιλικότερο περιβάλλον από το αφιλόξενο του DOS και γενικά όλες οι εργασίες γίνονται πολύ ευκολότερα για έναν αρχάριο.

Τα Windows πάλι προσφέρουν δυνατότητες που μέσω του DOS είτε είναι δύσκολο να γίνουν είτε αδύνατο!

Μιλάμε δηλαδή για ένα εντελώς διαφορετικό περιβάλλον, που φαντάζομαι ότι ενθουσιάζει κάθε αρχάριο και άπειρο χρήστη.

Η τελευταία έκδοση των Windows είναι η 3.1 και απαιτεί για να τρέξει 286 και άνω με τουλάχιστον 2 MByte RAM. Είναι μια πολύ καλή αγορά για το PC σου.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΕΝΑ ΣΥΝΘΕΤΟ ΓΡΑΜΜΑ

!

Αγαπητό Pixel,

... Οι ερωτήσεις είναι (που δεν είναι όλες οι ερωτήσεις μου):

1. Ο πατέρας μου υποστηρίζει πως το computer βλάπτει, αν αυτό το δουλεύω πάνω από δύο ώρες την ημέρα. Τι έχεις να πεις πάνω σε αυτό;

2. Πρόσφατα αγόρασα το Amos The Creator και πρέπει να ομολογήσω πως είμαι ενθουσιασμένος. Μαζί του όμως αγόρασα και το Amos Compiler με το οποίο μετέτρεψα το Amos σε 1.3, αλλά όταν προσπαθώ να το χρησιμοποιήσω, το Compiler.Amos, για να επιταχύνω κάποιο πρόγραμμά μου, μου βγάζει το μήνυμα: Program not Tested. Τι σημαίνει αυτό και τι μπορώ να κάνω εγώ για να κατορθώσω την επιτάχυνση;

3. Παλιότερα είχα αγοράσει και το Sonix που – από ό,τι λέει το manual του Amos – συνεργάζεται με το Amos. Ρίξτε μια ματιά στο παρακάτω πρόγραμμα:

```
Load "Sonix:
  Ονομα κομματιού.SMUS"
Music 1
Until Mouse Key
Wend
Music Stop
```

Οταν το τρέχω, μου βγαίνει το μήνυμα: Format not recognised. Τι να κάνω;

Υ.Γ. Τα καλά λόγια περί ύλης και τελειότητας εννοούνται και παραλείπονται.

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Μάριος Καραγιάννης
Ανω Ηλιούπολη

?

1. Ο πατέρας σου έχει εν μέρει δίκιο. Οι συστάσεις από διάφορες εξετάσεις που έχουν γίνει λένε ότι για κάθε δύο ώρες εργασίας οποιασδήποτε μορφής πάνω στον υπολογιστή, θα πρέπει να κάνεις ένα διάλειμμα μισή ώρας και κατόπιν να συνεχίζεις. Βέβαια, και η συνολική απασχόλησή σου στον υπολογιστή δεν θα πρέπει να φτάνει το σημείο της υπερβολής!

2. Το Amos Compiler επιτρέπει στο πρόγραμμα να γίνει runable. Πολλές φορές επιτυγχάνεται και αύξηση στην ταχύτητα με την οποία εκτελείται το πρόγραμμα. Το Compiler δεν μετατρέπει το Amos σε 1.3! Τώρα, αν κάτι άλλο εννοείς, δεν το έχεις διατυπώσει σωστά. Οσο για το μήνυμα που σου βγάζει, σε προειδοποιεί ότι το πρόγραμμα που θέλεις να περάσεις από τον Compiler έχει λάθος και κατά συνέπεια δεν θα τρέχει.

3. Εχει παρανοήσει! Το Amos λέει ότι υποστηρίζει μουσικά κομμάτια που έχουν γραφτεί με το Sonix. Δε σημαίνει ότι τα τρέχει – διαβάζει κιόλας!!!

Αν θέλεις να έχεις κάποιο κομμάτι που έχεις γράψει με το Sonix, θα πρέπει να τρέξει το αντίστοιχο πρόγραμμα που μετατρέπει τα κομμάτια του Sonix σε αναγνωρίσιμο format από το Amos. Το πρόγραμμα που κάνει αυτή τη μετατροπή είναι γραμμένο για Amos (.amos) και βρίσκεται στη βασική δισκέτα του Amos. Αναζήτησέ το λοιπόν εκεί.

Mr. Byte

Οπως κάθε μήνα, και αυτή τη φορά έχουμε συγκεντρώσει τις απορίες σας για να προσφέρουμε τη βοήθειά μας στο θέμα που σας απασχολεί.

• του Γιώργου Κακαλέτρη και του Ηλία Μανεσιώτη

Amiga και Βιντεοσκοπήσεις

? Αγαπητό περιοδικό,
σου γράφω για πρώτη φορά, όντας κάτοχος μιας μικρής Amiga 500, η οποία όμως έχει αρκετά έξτρα (HD, 4MB, 1MB chip κ.λπ.) και τη χρησιμοποιώ για γραφικά (ως τώρα ερασιτεχνικά). Πρόκειται όμως να τη χρησιμοποιήσω για να με βοηθήσει στη δουλειά μου, δηλαδή για τίτλους σε βιντεοσκοπήσεις. Το νέο σου κλίμα είναι αυτό που με ώθησε στο να σου στείλω αυτό το γράμμα, και να σε ρωτήσω για την επόμενη αγορά μου, η οποία θα είναι μια βελτίωση στα γραφικά της Amiga, πιθανότατα η κάρτα DCTV. Εχεις υπόψη σου για αυτή την κάρτα κάτι που θα μπορούσε να με αποτρέψει από την αγορά της; Επειδή θα κινηθώ μάλλον τα Χριστούγεννα, ελπίζω να προλάβεις να απαντήσεις στο γράμμα μου. Θα με βοηθήσει πάρα πολύ μια εμπεριστατωμένη άποψη για τις εναλλακτικές λύσεις που υπάρχουν και την οποία περιμένω από εσένα. Σε ευχαριστώ πολύ για το χρόνο που μου διέθεσες και περιμένω την απάντησή σου.

Φιλικά
Οδυσσέας Φωτίου

! Φίλε Οδυσσέα,
Το γράμμα σου δημοσιεύεται όπως βλέπεις, πριν από τα Χριστούγεννα, αρκετά νωρίς ώστε να ελέγξεις τα παρακάτω και να λάβεις τη σωστή απόφαση. Το DCTV που αναφέρεις είναι η πιο φθηνή λύση στα 24bit γραφικά, προσφέροντας άκρως ικανοποιητικές αναλύσεις και πολύ χρώμα. Πέραν αυτού, έχει έναν πολύ καλό ενσωματωμένο Digitizer 16.7 εκατ. χρωμάτων (όχι real time όμως) και κάποιο software ειδικά γραμμένο για αυτό, που το συνοδεύει. Επιπλέον, είναι πάρα πολύ διαδεδομένη σε όλο τον κόσμο και βγαίνουν πολλά προγράμματα, τα οποία έχουν ενσωματωμένη υποστήριξη για αυτό, δεν χρειάζονται δηλαδή μετατροπές αρχείων κ.λπ. Οπως, όμως, έγινε και με τις κλασικές κάρτες 24bit (αν και το DCTV δεν συγκαταλέγεται σε αυτές), το animation σε 24bit σχεδόν θα το ξεχάσεις. Ο μόνος τρόπος για να δεις κάποιο τέτοιο animation είναι να το γράψεις καρέ καρέ με ειδικό video. Για στατικές εικόνες είναι όμως πολύ καλό, όπως πολύ καλός είναι και ο digitizer που έχει. Ενα πρόβλημα όμως, που πιθανόν να αντιμετωπίσεις, είναι το ότι το DCTV, μέχρι πριν από λίγο καιρό τουλάχιστον, είχε μόνο CVBS έξοδο, η οποία φυσικά δεν υποστηρίζει GenLocks. Απ' ό,τι ξέρω όμως και αυτό έχει μάλλον ξεπεραστεί και οι νέες εκδόσεις του DCTV έχουν έξοδο RGB για GenLock. Αυτό το πρόβλημα θα ήταν αρκετά σοβαρό, ώστε να σε αποτρέψει από την αγορά της, αν σκοπεύεις να υπερθέτεις τα γραφικά σου σε video. Τώρα, αν θέλεις κάποια τυχόν υποψία για μια τέτοια κάρτα γραφικών, μπορείς να δοκιμάσεις να φτιάξεις μια 24bit IFF εικόνα και να την μετατρέψεις με κάποιο πρόγραμμα (όπως το HAMLab) σε Dynamic HiRes, ένα ειδικό κόλπο για να απεικονιστούν 4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη της Amiga σε υψηλή ανάλυση (704x580 overscanned), χωρίς καμία κάρτα γραφικών και με ελάχιστους σχετικά περιορισμούς. Και μπορείς να την περάσεις και από GenLock. Το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό αν και "μόνο" 12bit. Φαντάσου το 24bit τι θα είναι.

Επίδοξος Programmer

? Αγαπητό Pixel,
ονομάζομαι Δημητρακόπουλος Γιώργος και σου γράφω για δεύτερη φορά φέτος, αφού είδα την ανταπόκρισή σου στο πρώτο μου γράμμα. Σε συγχαίρω και πάλι για την πολύ καλή σου πορεία και τη συνεχώς βελτιούμενη ύλη σου, καθώς και τη βοήθεια που προσφέρεις σε εμάς, που τώρα αρχίζουμε να ασχολούμαστε πιο σοβαρά με τον υπολογιστή μας. Εγώ, λοιπόν, είμαι ένας από αυτούς που άφησαν για λίγο το Joystick και αποφάσισαν να δουν τι είναι αυτή η Amiga, ως υπολογιστής και όχι ως παιχνιδομηχανή. Αμέσως ήρθαν οι πρώτες μου απορίες: μόλις εξάντλησα την οθόνη του WorkBench, κατευθύνθηκα στο SHELL. Εμαθα τις εντολές dir, makedir και τα συναφή, κόλλησα όμως όταν είδα ότι τα περιεχόμενα μιας δισκέτας είναι εντελώς διαφορετικά από αυτό που φαίνεται ότι είναι στο Workbench. Τι είναι όλα αυτά τα .info που εμφανίζονται στις δισκέτες και όχι στο Workbench;

Επίσης, πολλά πράγματα δεν φαίνονται στα παράθυρα του Workbench, όπως τα directories C και S. Είναι ειδικά directories αυτά και γι' αυτό δεν φαίνονται; Πώς μπορώ να τρέξω ένα πρόγραμμα από το SHELL; Μπορώ να προγραμματίσω τα F1-F10 να γράφουν κάποιες εντολές που χρησιμοποιώ συχνά;

Σίγουρα θα σε κούρασα με τις απανωτές ερωτήσεις μου, αλλά σε πληροφορώ ότι δεν είναι παρά μια σταγόνα στον ωκεανό, μέσα στον οποίο πνίγομαι αυτή τη στιγμή. ΒΟΗΘΕΙΑ! Ανθρωπος στη θάλασσα! Μην αργήσεις σε παρακαλώ να μου απαντήσεις. Πιστεύω ότι θα ενδιαφέρει και άλλους αυτό το θέμα.

Ο πιστός αναγνώστης σου
Γεωργακόπουλος Γιώργος

! Αγαπητέ Γιώργο,
Καλώς ήρθες στον κόσμο της Πληροφορικής. Σύντομα θα διαπιστώσεις ότι είναι ένα παιχνίδι πολύ πιο διασκεδαστικό από τα blip blip και τα ούφο (αν και το Kick Off είναι ίσως η ύψιστη απόλαυση που μπορεί να σου προσφέρει ένας υπολογιστής). Δικαιολογημένες οι απορίες σου, αλλά φαίνεται ότι δεν έδωσες και πολλή σημασία στα manuals της Amiga σου. Το Workbench - τουλάχιστον το 1.3 - δεν σου δίνει τη δυνατότητα να ξέρεις τι ακριβώς γίνεται στο δίσκο, γιατί προσπαθεί να μη σε μπερδέψει με πολλά icons πέραν του ίδιου του προγράμματός σου. Θεωρεί ότι τα παραπέρα είναι δουλειά του πιο προχωρημένου, ιδανικό για τον οποίο είναι το περιβάλλον του Shell (ευτυχώς αναθεώρησαν τις απόψεις τους με το 2.0). Ετσι από το SHELL μπορείς να δεις τι υπάρχει πραγματικά στη δισκέτα: κάποια directories που δεν φαίνονται στα συρτάρια, κάποια αρχεία .info κ.λπ. Ας αρχίσουμε με τα .info, τα οποία είναι μικρά αρχεία που περιέχουν πληροφορίες για το τι είναι το αντίστοιχο αρχείο ή συρτάρι (για κάθε .info θα πρόσεξες ότι υπάρχει και αντίστοιχο όνομα χωρίς το .info π.χ. SYSTEM και SYSTEM.info). Το σχήμα του icon που εμφανίζεται στο Workbench περιέχεται σε αυτό το αρχείο. Αν δεν υπάρχει το .info ενός αντικειμένου, τότε

Mr. Byte

αυτό δεν εμφανίζεται στο Workbench. Αυτό εξηγεί και το γιατί δεν βλέπεις το C και S (όπως και άλλα πραγματάκια). Πέραν τούτου, όμως, τα προαναφερθέντα directories έχουν και ειδική σημασία για το AmigaDOS. Οταν γράφεις μια εντολή στο SHELL, ουσιαστικά τρέχεις ένα πρόγραμμα με αυτό το όνομα. Ετσι κάνεις dir, βλέπεις το όνομα του προγράμματος, το πληκτρολογείς και με το πάτημα του RETURN το τρέχεις. Τα F-keys μπορείς να τα προγραμματίσεις στο 1.3 με το πρόγραμμα SetKey ή κάποιο παρόμοιο. Στο 2.0 με τα commodities.

Vortex και Leonardo

? Αγαπητό Pixel,

Εχω ένα Mega STE και θα ήθελα να μάθω για την κάρτα Vortex που κάνει το ST συμβατό με 386 και για την 24-bit κάρτα Leonardo που δίνει 16 εκατομμύρια χρώματα. Πόσο στοιχίζει η καθεμία και πού μπορώ να τις βρω; Επίσης, θα ήθελα να μάθω αν με την κάρτα Vortex θα μπορώ να χρησιμοποιώ οποιοδήποτε πρόγραμμα ή παιχνίδι για PC 386. Παρακαλώ, απαντήστε στα ερωτήματά μου.

Φιλικά

Γιάννης Κυριακάκης

Ηράκλειο Κρήτης

! Φίλε Γιάννη

Την κάρτα Vortex 386SX μπορείς να την αναζητήσεις στην ICAMSoft [τηλ. (01) 3629.473), στην Data Gate [τηλ. (01) 8088619] ή στην Computers Κανέλλης [τηλ. (031) 236101]. Δεν γνωρίζω την ακριβή τιμή στην Ελλάδα (τιμή Αγγλίας 300-340 λίρες), αλλά δεν πρέπει να ξεπερνάει τις 90.000 δρχ. Οσον αφορά τα προγράμματα, αφού τρέχουν τα Windows, δεν νομίζω ότι τίθεται πρόβλημα ασυμβατότητας. Για τα παιχνίδια δεν παίρνω όρκο, μια και πολλά βγαίνουν τώρα τελευταία μόνο για VGA κάρτα, την οποία εξομοιώνει η Vortex στο μονόχρωμο monitor.

Οσο για την κάρτα Leonardo, αμφιβάλλω αν θα τη βρεις στην Ελλάδα. Τον Απρίλιο που διάβασες τα νέα ήταν υπό ανάπτυξη και έκτοτε αγνοείται η τύχη της. Δεν μπορώ όμως να φανταστώ πού θα χρησιμοποιούσες μια τέτοια κάρτα, εκτός κι αν ασχολείσαι με DTP ή με επεξεργασία εικόνας. Τιμή δεν ξέρω, αλλά κρίνοντας από άλλες κάρτες με παρόμοια χαρακτηριστικά (ISAC, C32, Crazy Dots), θα πρέπει να διαθέσεις ένα αρκετά σεβαστό ποσό (πάνω από 150.000) χωρίς να υπολογίσω το monitor που θα χρειαστείς για να δεις τις αναλύσεις που θα δίνει μια τέτοια κάρτα. Εάν σε ενδιαφέρει πάντως, η ICAMSoft διαθέτει μία γερμανική κάρτα γραφικών, την Imagine, η οποία συνδέεται στο VME bus των Mega STE και TT και δίνει αναλύσεις και χρώματα μιας Super VGA κάρτας.

Basic απορίες

? Αγαπητό Pixel, (καινούριο Pixel), Συγχαρητήρια για την καινούρια σου εμφάνιση και εύχομαι το 1992 να είναι πιο δημιουργικό και επιτυχημένο για σένα. Τώρα, ας έρθουμε στο "ψητό". Εχω έναν Atari ST και είμαι πολύ ευχαριστημένος από το μηχάνημά μου. Ασχολούμαι εδώ και καιρό με την Atari ST Basic και έχω μερικές απορίες. Τι κάνει η εντολή call; Οποτε δίνω αυτή την εντολή, το πρόγραμμα βγάζει βόμβες και γυρνάει στο desktop, ενώ "κολλάει" το σύστημα. Τι κάνει η εντολή ask mouse και σε τι χρησιμεύει;

Επίσης, μέσα σε αρχεία προγραμμάτων έχω δει μια ακαταλαβίστικη γλώσσα προγραμματισμού. Μπορείς να μου πεις πώς λέγεται και πού μπορώ να τη βρω;

Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χώρο σου.

Χρήστος Βασιλάκης

Ηράκλειο Κρήτης

! Φίλε Χρήστο

Η εντολή call χρησιμοποιείται, όταν θέλουμε να καλέσουμε κώδικα μηχανής μέσα από ένα πρόγραμμα Basic. Κατ' αρχήν, πρέπει να δημιουργήσουμε την υπορουτίνα σε assembly, η οποία μπορεί να σωθεί μέσα από ένα πρόγραμμα Basic παρόμοιο με το ακόλουθο:

```
10 RESTORE
20 A$ = "12345678901234567890"
30 B$ = STRING$(100,"*")
40 Y = VARPTR(A$)
50 DEF SEG = Y
60 FOR A=0 TO N
70 READ X:POKE A,X
80 NEXT A
90 BSAVE "ROUTINE.ASM",Y,N
100 STOP
200 DATA .......
```

20, 30: Δημιουργία χώρου για τον κώδικα. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις όποια μέθοδο από τις δύο θέλεις.

40: Δημιουργία θέσης για τον κώδικα.

50: Loop offset

70: Τοποθέτηση του κώδικα στη μνήμη.

90: Σώσιμο του κώδικα στο δίσκο με το όνομα ROUTINE.ASM.

200: Τα δεδομένα σε bytes (π.χ. DATA 10, 124, 37, 67, 89).

Για να καλέσουμε τώρα την assembly ρουτίνα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το παρακάτω πρόγραμμα :

```
10 A$ = STRING$(100,"*")
20 B$ = "1234567890"
30 Y = VARPTR(A$)
40 ANS = VARPTR(B$)
50 BLOAD "ROUTINE.ASM",Y
100 CALL ROUTINE(X,Y,ANS)
```

10: Δημιουργία χώρου για το φόρτωμα του κώδικα.

20: Δημιουργία χώρου για επιστρεφόμενη παράμετρο.

30: Θέση του κώδικα.

40: Θέση της επιστρεφόμενης παραμέτρου.

50: Φόρτωμα του κώδικα από το δίσκο.

100: Κλήση του κώδικα περνώντας τις παραμέτρους x, y και επιστροφή δεδομένων στη μεταβλητή ans.

Η ASKMOUSE καλείται με τρεις παραμέτρους (x, y, b) και επιστρέφει τη θέση (x, y) του mouse και αν έγινε κάποιο click, τον αριθμό του mouse button (b) που πιέστηκε.

Οσον αφορά τώρα την ακαταλαβίστικη γλώσσα προγραμματισμού που αναφέρεις, δεν μου δίνεις αρκετά στοιχεία για αναγνώριση. Πιθανόν να είναι πηγαίοι κώδικες σε Pascal, C ή Assembly.

Ελπίζω να έδωσα απάντηση στα ερωτήματά σου.

ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ

Μέχρι αυτό το PIXEL, συνειδητά αγνοούσαμε τα γράμματα που αφορούσαν τη γλώσσα AMOS, λόγω του ότι κανείς από το team του περιοδικού δεν είχε ασχοληθεί αρκετά με την πάρα πολύ καλή και δημοφιλή αυτή γλώσσα. Από τον επόμενο μήνα όμως - εκτός απροόπτου - θα καλύψουμε και αυτή τη μερίδα αναγνωστών μας, απαντώντας με όσο το δυνατόν πιο σαφείς απαντήσεις στις ερωτήσεις και τις απορίες τους. Μην απορήσετε λοιπόν όσοι από εσάς δείτε να δημοσιεύονται παλιότερα γράμματά σας για την AMOS.

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Αυτή τη φορά στη στήλη παρατήρησα κίνηση σε όλους τους υπολογιστές, και στους 8μπιτους και στους 16μπιτους. Φαίνεται ότι και οι χρήστες των ATARI και AMIGA ξύπνησαν και αποφάσισαν να ψάξουν να βρουν κανένα τιράκι για τα αγαπημένα τους παιχνίδια. Αντε, γιατί το καλοκαίρι στοιχειώνει ακόμα τα πληκτρολόγια των 16μπιτων. Λίγο περισσότερη δουλειά είδα και από τους ATARάδες, που αυτή τη φορά σοβαρεύτηκαν και άρχισαν να βοηθούν τους δύστυχους gamers να επιβιώσουν στα αγαπημένα τους παιχνίδια...

BATTLE SQUADRON
(AMIGA, ATARI ST)

Πληκτρολογήστε CASTOR οποιαδήποτε ώρα στο παιχνίδι και θα ενεργοποιηθεί το CHEAT MODE.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE
(AMIGA)

Δώστε αντί για όνομα, SILLYNAM άπειρες ζωές.

GHOSTBUSTERS II
(AMIGA)

Πατήστε Control, Alt, s, u ταυτόχρονα, όταν παρουσιαστεί η οθόνη της Activision και θα έχετε απεριόριστο κουράγιο στο πρώτο επίπεδο και απεριόριστο slime στο δεύτερο επίπεδο.

SLEEPWALKER
(SPECTRUM)

Στο παιχνίδι αυτό έχετε την άσχημη συνήθεια να περπατάτε κοιμισμένος μέσα στα μαύρα μεσάνυχτα.

Αλλά και το σπίτι σας δεν είναι σε καλή κατάσταση - "νυχτερίδες και αράχνες", που λέει και το τραγούδι.

Ο χρόνος σας πιέζει στην αποστολή σας. με την παρακάτω όμως επέμβαση θα έχετε άφθονο και άπειρες ζωές. Πιείτε καφέδες και... καλό ξενύχτι!

```
10 CLEAR 39400
20 LOAD "" CODE
30 POKE 40009, 62
40 POKE 40010, 199
50 POKE 52310, 0
60 LOAD "" CODE 16384
70 PRINT USR 49300
```

VENUS THE FLIGHT TRAP
(AMIGA)

Μερικοί κωδικοί για κάθε πίστα: MANTIDS-LEVEL 2
CICADAS -LEVEL 3
PSYLLIDS-LEVEL 4
PIERIDS-LEVEL 5
SATYRID-LEVEL 6
LYCAENID-LEVEL 7
PYRALID-LEVEL 8
NOCTUID-LEVEL 9

SABOTEUR II
(AMSTRAD CPC)

Θέλετε άπειρη ενέργεια; Πηγαίνετε στο οπλοστάσιο, κατεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε στα μεγάλα κασόνια, κάντε κάτω και θα μπείτε σε ένα μυστικό δωμάτιο.

Από εκείνη τη στιγμή θα έχετε άπειρη ενέργεια. Τα δύο τιράκια από τον Γιώργο Κρητικό.

RICK DANGEROUS
(AMIGA)

Γράψτε POOKY στον πίνακα των high scores και θα μπορείτε να αρχίσετε από όποιο level θέλετε. (Και τα δύο προηγούμενα tips από τους φίλους της στήλης BILL PAPPAS και AKIS K.)

TORVAK THE WARRIOR
(AMIGA, ATARI ST)

Οταν είστε στον πίνακα των high scores, γράψτε CHEAT ακολουθούμενο από τρεις τελείες.

Μετά, όταν πάτε στην οθόνη με το χάρτη, πριν αρχίσει η πίστα, θα δείτε ότι μπορείτε να πάτε στις πίστες 2-5 πατώντας το αντίστοιχο Function key. Το tip από τον Αργύρη Λιακόπουλο.

RAMBO III
(ATARI ST)

Πληκτρολογήστε στον πίνακα των high score RENEGADE και πατήστε 1, 2 ή 3, ανάλογα σε ποιο level θέλετε να πάτε.

SWORD OF SODAN
(ATARI ST)

Στα high scores γράψτε NANCY και θα αποκτήσετε άπειρες ζωές. Επίσης, θα περνάτε levels πατώντας Return.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

Dr WHO AND THE DALEKS

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Η πολύ πετυχημένη αγγλική σειρά του BBC έγινε επιτέλους παιχνίδι. Στο ταξίδι σας μέσα στο χρόνο, ως Dr Who, ερχόσαστε αντιμέτωποι με πλήθος ασχημόφατσων τεράτων και θα την έχετε άσχημα αν σας στριμώξουν σε κάποια γωνιά. Με το παρακάτω listing όμως γίνεστε άτρωτος και ο χρόνος σταματά.

```
10 CLEAR 24999
20 LOAD ""CODE 50000
30 POKE 50402, 201
40 POKE 50442, 201
50 LOAD ""CODE 16384
60 PRINT USR 63500
```

GEMINI WING
(AMSTRAD CPC)

Οι κωδικοί για τα επίπεδα 2-8 είναι οι εξής:

2 THESTAR
3 EYEPLANT
4 WHATWALL
5 GOODNITE
6 SKULLDOG
7 BIGMOUTH
8 CREEPISH

Τα τρία αυτά tips από τους NICK HACKER MACHINE.

HARD DRIVIN'
(AMIGA)

Καθώς αρχίζετε την κούρσα, επιταχύνετε με manual gears μέχρι την κορυφή του λόφου και βάλτε νεκρό μόλις αρχίζετε να κατεβαίνετε. Τώρα τρέξτε με όλη σας την ταχύτητα και θα δείτε ότι δεν θα γλιστράτε πια!

BACK TO THE FUTURE 2
(AMIGA)

Πρώτα παγώστε το παιχνίδι. Μετά πληκτρολογήστε THE ONLY NEAT THING TO DO μαζί με τα κενά. Στο τέλος ξεπαγώστε το παιχνίδι και ο MICHAEL FOX σας θα έχει άπειρες ευκαιρίες. Αν και πάλι είναι δύσκολο, πατήστε 2 και θα περάσετε πίστα.

SAMANTHA FOX STRIP POKER
(AMSTRAD CPC)

POKE &223E,0,
POKE &223E,0
και... Προσοχή τα POKES πριν το CALL

FANTASY WORLD DIZZY
(AMSTRAD CPC)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε τα D,Y,L,A,N, space πλήκτρα. Τώρα στη διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας Q το αβγουλάκι σας εξαφανίζεται και επανέρχεται πατώντας space. Μπορείτε να τινάζεστε ανάμεσα στις οθόνες πατώντας τα Z,Y,K,M μαζί.

GHOSTBUSTERS II
(AMSTRAD CPC)

Στο πρώτο επίπεδο παγώστε το παιχνίδι και γράψτε AYKROYD. Οταν ξαναρχίσετε, θα έχετε άπειρες ζωές και άτρωτο σχοινί.

GHOST 'N' GOBLINS
(ATARI ST)

Γράψτε DELBOY όταν φανεί η οθόνη με τα credits και αυτόματα θα γίνετε άτρωτος.

ADDAMS FAMILY
(ATARI ST)

Ο φίλος της στήλης Μανώλης Βογιατζής μάς στέλνει όλους τους κωδικούς αυτού του φανταστικού παιχνιδιού:

1 9119Z (POWER)
2 ?1ZKB (POWER)
3 L1SRJ (POWER)
4 LZ19Z (GRANY)
5 BZ#KH
6 BG996 (Uncle Fester)
7 BL#KT

MONTY PYTHON
(ATARI ST)

Πάλι στα high scores πληκτρολογήστε SEMPRINI και θα ξεκινάτε από εκεί όπου χάσατε την τελευταία φορά.

RODLAND
(ATARI ST)

Σίγουρα θα θυμάστε αυτό το χαριτωμένο παιχνίδι με τα όμορφα γραφικά και το στήσιμο ταινίας cartoon. Οι φίλοι που ονομάζονται Graphix Masters μάς έστειλαν το εξής tip: παγώστε το παιχνίδι και πατήστε πέντε φορές το πλήκτρο Help. Ξεπαγώστε το και θα έχετε όση βοήθεια θέλετε. Πιο συγκεκριμένα, θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

On line

Συνεχίζοντας την παρουσίαση των βάσεων, αυτό το μήνα φιλοξενούμε μία βάση με πολλές καινοτομίες και θέματα που δεν περιλαμβάνονται σε κάποιες άλλες βάσεις δεδομένων. Αυτή είναι η Nectar Services. Η Nectar ιδρύθηκε το Μάιο του 1991 από την "Nectar", συστήματα πληροφορικής, για διαφημιστικούς λόγους και σε σχετικά μικρό χρονικό διάστημα έχει αναπτυχθεί αρκετά, έχοντας σχεδόν από όλα να προσφέρει στους χρήστες της.

Αφού λοιπόν μας καλωσόρισε το λογότυπο της Nectar, ερωτηθήκαμε για την επιλογή οθόνης και αμέσως μετά τις διαδικασίες καταχώρισης των στοιχείων μας, εμφανίστηκε το κυρίως menu. Κάναμε page τον sysop και γίναμε μέλη της Nectar. Το μενού περιλαμβάνει chat με άλλους χρήστες, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, εμφάνιση των διασκέψεων, εντολή εμφάνισης των ON-LINE χρηστών, καθώς και αγορά χρονομονάδων. Σε αυτό το σημείο πρέπει να πω ότι η χρήση της Nectar είναι δωρεάν, αλλά εάν θέλετε περισσότερο χρόνο πρέπει να καταβάλετε μία συνδρομή.

Οι conferences της Nectar καλύπτουν τα ενδιαφέροντα διαφόρων χρηστών. Υπάρχουν διασκέψεις με παιχνίδια ON-LINE, ανέκδοτα, διηγήματα από χρήστες, μαθητικά clubs, από όπου οι μαθητές ζητούν και λαμβάνουν λύσεις σε ασκήσεις θετικών μαθημάτων από ειδικευμένα άτομα, προγράμματα για downloading (CD-ROM), ΠΡΟ-ΠΟ, hints για τα αγαπημένα σας παιχνίδια, καθώς και επαγγελματικές περιοχές όπου μπορείτε να διαφημιστείτε και να επικοινωνήσετε με εταιρίες του χώρου της πληροφορικής. Ακόμη υπάρχουν:

Διασκέψεις με θέματα ψυχολογίας, φιλοσοφίας, όπου χρήστες ανταλλάσσουν απόψεις, καθώς και ειδήσεις ανά τον κόσμο με θέματα όπως AIDS, UFO κ.ά.

Σημαντικό πλεονέκτημα της Nectar, καθώς πολλές βάσεις δεν διαθέτουν, είναι τα μηνύματα εξωτερικού FIDO και εσωτερικού PRONET και κατά τη γνώμη μου το παιχνίδι Global War. Γενικά είναι μία πολύ καλή βάση με μεγαλεπήβολα σχέδια ανάπτυξης που προτρέπει τους χρήστες να προτείνουν ιδέες και βελτιώσεις. Με λίγα λόγια η βάση ανήκει σε εσάς τους χρήστες αποκλειστικά.

Συνοπτικά, είναι μία BBS πολλά υποσχόμενη, χτισμένη σε ένα φιλικότατο περιβάλλον. Το τηλέφωνο της βάσης είναι το 2235485(2400) και το voice 2235484. Η βάση διαθέτει 4 επιπλέον γραμμές.

ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ COMPULINK

Η CompuLink παρουσιάστηκε στην έκθεση InfoSystem, που πραγματοποιήθηκε στη Θεσσαλονίκη. Το ζωηρό ενδιαφέρον, που έδειξαν οι φίλοι της Βορείου Ελλάδας, έβαλε σε σκέψεις τους υπεύθυνους της CompuLink για τη δημιουργία κόμβου της τράπεζας στην περιοχή της Θεσσαλονίκης, με σκοπό την εξυπηρέτηση των εκεί συνδρομητών της. Η δημιουργία κόμβου στη Θεσσαλονίκη αποσκοπεί στη βελτίωση των συνδέσεων, αφού η σύνδεση θα είναι τοπική, και στη μείωση του κόστους, αφού το τηλεφώνημα θα είναι αστικό και όχι υπεραστικό, όπως συμβαίνει τώρα. Αν λοιπόν μένετε στην περιοχή της Θεσσαλονίκης ή στην ευρύτερη περιοχή της Βορείου Ελλάδας και σας ενδιαφέρει η σύνδεσή σας με την CompuLink στον κόμβο που θα δημιουργηθεί, τότε συμπληρώστε και ταχυδρομήστε το κουπόνι που ακολουθεί. Ας περάσουμε τώρα στα ενδιαφέροντα νέα που

```
Αρθρο 1 από 27      Σχετικότητα= 0,061              Σελίδα    1 από  15
4 ΤΡΟΧΟΙ. Ημερομηνία: 01/08/92. Τεύχος:   263 Χαρ.: 18046
Κατηγορία: ΔΟΚΙΜΕΣ
Υποκατηγορία: ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΕΣ
Στήλη: Δοκιμές Αυτοκινήτων
Τίτλος: BMW 318is - AUDI COUPE

Κείμενο:
BMW 318is - AUDI COUPE

Αντικρουόμενες απόψεις...

Το ένα είναι πισωκίνητο με "ιταλική" γραμμή, πλούσιο εξοπλισμό και
κυρίως δυνατό χαρακτήρα, το άλλο αποτελεί χαρακτηριστικό εκπρόσωπο της
άκαμπτης γερμανικής τακτικής.

ΤΕΛΙΚΑ, η "απελευθέρωση" της ελληνικής αγοράς που συντελείται τα τρία
τελευταία χρόνια σε συνδυασμό με το καθεστώς της απόσυρσης, ανέβασε μεν
το επίπεδο των αυτοκινήτων που διατίθεται στο μέσο καταναλωτή και μείωσε
την τιμή τους, από την άλλη όμως επ έφερε τη σαλαμοποίηση ανάμεσα στις
διάφορες κατηγορίες, καθώς ο αγοραστής, αναγκάζεται ουσιαστικά να
 TAB Λέξη,SPACE Παράγραφο,F3(^C) Στο δίσκο,F10(^B) Οδηγίες,END(^Z) Τέλος

                                      Z FC 8N1 2400   00:04:24 17:15:50
```

διαρκώς παρουσιάζονται στην CompuLink. Ας ξεκινήσουμε από την Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, που όπως ίσως θα θυμάστε την είχαμε παρουσιάσει αρκετά αναλυτικά σε προηγούμενο τεύχος. Λοιπόν, στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη έχουν προστεθεί αρκετά νέα θέματα.

Ενα νέο θέμα είναι τα τουριστικά νέα, που αποτελούν μια μορφή newsletter και τα οποία προσφέρουν άμεση και έγκυρη ενημέρωση σε θέματα τουρισμού. Ερχονται να συμπληρώσουν και να ολοκληρώσουν το θέμα που υπήρχε στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, Τουριστική Αγορά, και να δώσουν μια πιο πλήρη εικόνα του τουρισμού στη χώρα μας.

Και τα νέα δεν σταματούν στον τουρισμό. Στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη έχει προστεθεί ένα ακόμα περιοδικό. Αυτή τη φορά το περιοδικό δεν ανήκει στην Compupress, αλλά σε έναν άλλο μεγάλο εκδοτικό οργανισμό, τις Τεχνικές Εκδόσεις. Δεν είναι άλλο από το πολύ γνωστό και πετυχημένο περιοδικό, 4 Τροχοί! Αρθρα λοιπόν των 4 Τροχών θα βρίσκονται στην CompuLink και θα είναι στη διάθεση των συνδρομητών της.

Οπως και στα υπόλοιπα περιοδικά που υπάρχουν στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, έτσι και στους 4 Τροχούς εφαρμόζεται ο ίδιος τρόπος αναζήτησης ενός θέματος στα κείμενα. Η αναζήτηση μπορεί να είναι απλή αλλά και σύνθετη. Για παράδειγμα, μπορούμε να ζητήσουμε να μας εμφανιστούν όλα τα άρθρα του περιοδικού 4 Τροχοί, στα οποία εμφανίζεται ο αριθμός 316. Το σύστημα σε χρόνο από 1 έως 2 δευτερόλεπτα μας εμφανίζει τα άρθρα εκείνα που περιέχουν τον αριθμό 316. Από δω και πέρα, μπορούμε να διαβάσουμε τα άρθρα και να "κατεβάσουμε" στο μηχάνημά μας εκείνα που μας ενδιαφέρουν, ώστε να τα μελετήσουμε off-line, γλιτώνοντας έτσι πρόσθετες μονάδες που θα χρεωνόμασταν αν διαβάζαμε τα άρθρα on-line στην CompuLink. Αυτό ήταν ένα παράδειγμα απλής αναζήτησης.

Στη σύνθετη αναζήτηση μπορούμε να δώσουμε περισσότερα στοιχεία που αφορούν το αριθμό του τεύχους, την ονομασία της στήλης, το θέμα της στήλης, την ημερομηνία κ.ά. Τα στοιχεία αυτά μπορούμε να τα συναληθεύσουμε (Λογικό ΚΑΙ), δηλαδή να ισχύουν όλα ταυτόχρονα, ή όχι, καθώς υπάρχει και η επιλογή διάζευξης (Λογικό 'Η). Τέλος, μπορούμε να τα ταξινομήσουμε καθορίζοντας κάποιες παραμέτρους, όπως για παράδειγμα να παρουσιαστούν κατά τεύχος.

Η CompuLink σε συνεργασία με τις Τεχνικές Εκδόσεις πρόκειται να προσφέρει στους συνδρομητές της σε σύντομο χρονικό διάστημα και άλλα περιοδικά των Τεχνικών Εκδόσεων. Μετά τους 4 Τροχούς, θα ακολουθήσουν οι 2 Τροχοί και έπονται τα Πτήση και Διάστημα, Ηχος και Hi-Fi, Επιστήμη και Τεχνολογία κ.ά.

Περιττό βέβαια να πούμε ότι κάθε βράδυ το Air Warrior είναι στις μεγάλες του δόξες. Ολοι οι φίλοι των flight simulators, αλλά και πιο αρχάριοι που μπαίνουν για να παίζουν το παιχνίδι, μπορούν να πάρουν μαθήματα από τους πιο έμπειρους, αν και πολλές φορές γίνονται εύκολες λείες για τους αντιπάλους. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΠΡΟΣ: CompuLink,
Λ. Συγγρού 44,
117 42 Αθήνα

Ναι, κατοικώ στην περιοχή Θεσσαλονίκης και ενδιαφέρομαι να συνδεθώ στον κόμβο της CompuLink που θα δημιουργηθεί εδώ, ώστε να έχω on-line πρόσβαση στις υπηρεσίες της.

Ονομα:..

Επώνυμο:..

Επάγγελμα:..

Διεύθυνση:.. Τ.Κ.:

Τηλέφωνο:..

Διαθέτω υπολογιστή: IBM ☐ Amiga ☐ Macintosh ☐ Atari ☐

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

Ως τώρα ασχοληθήκαμε με το πρωτόκολλο MIDI, τις υποδοχές και τον τρόπο σύνδεσης των πιο δημοφιλών κομματιών του MIDI εξοπλισμού, των σινθεσάιζερ. Σήμερα θα δούμε πώς μπορούμε να εκμεταλλευτούμε στο έπακρο μία διάταξη daisy chain με την ορθή χρήση των λεγόμενων midi καναλιών. Επίσης, θα παρουσιάσουμε δύο πολύ χρήσιμα βιβλία που κυκλοφόρησαν πρόσφατα πάνω στο θέμα, τα πρώτα στην ελληνική γλώσσα.

Μαθήματα MIDI (Μάθημα 4)

Γράφει ο Κώστας Στρατουδάκης

MIDI σελίδα

Πριν προχωρήσουμε, ας θυμηθούμε μια χρήσιμη απλοποίηση που κάναμε, για να βοηθηθούμε στην κατανόηση του τρόπου κυκλοφορίας των MIDI στοιχείων μεταξύ των σινθεσάιζερ.

Θεωρήσαμε ότι μέσω των καλωδίων του MIDI μπορούν και "ταξιδεύουν" οι μουσικές νότες καθώς και διάφορα άλλα στοιχεία μεταξύ των διαφόρων μηχανημάτων που διαθέτουν MIDI. Οτι δηλαδή τα καλώδια του midi που συνδέουν τα διάφορα σινθεσάιζερ δεν είναι παρά μονοπάτια από τα οποία περνούν οι νότες και ηχούν κάθε φορά που φτάνουν, μέσω των υποδοχών που αναφέραμε, σε ένα σινθεσάιζερ που μπορεί να παράγει ήχο. Στη συνέχεια, θα παρατηρήσουμε ότι η κάθε "νότα" ή αν προτιμάτε το κάθε στοιχείο που εκπέμπεται από κάθε όργανο συνοδεύεται και από κάποιο είδος "ταυτότητας", από τις 16 διαφορετικές που διαθέτει το MIDI, που ονομάζεται "κανάλι".

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΑΝΑΛΙΑ ΤΟΥ MIDI;

Σχεδόν όλα τα midi όργανα διαθέτουν ένα διακόπτη που μας επιτρέπει να προκαθορίσουμε μία αριθμητική αξία από το 1 έως το 16 που ονομάζεται "κανάλι midi". Αυτή η παράμετρος μας επιτρέπει να δώσουμε μία τουλάχιστον "ταυτότητα" (από τις 16) σε κάθε νότα ή οτιδήποτε άλλο εκπέμπει το όργανο από την υποδοχή midi out προς άλλα όργανα.

Επίσης, τα όργανα διαθέτουν και ένα διακόπτη που μας επιτρέπει να ρυθμίσουμε ένα ή περισσότερα - (θα το εξηγήσουμε σε επόμενο μάθημα) "κανάλια" για τη λήψη πληροφοριών, δηλαδή να εκτελούν τις νότες και τις πληροφορίες που συνοδεύονται από την "ταυτότητα", την οποία έχουμε επιλέξει σαν κανάλι λήψης και να αγνοούν όλες τις άλλες.

Ετσι οι νότες των διάφορων οργάνων μπορούν να "ταξιδεύουν" μέσα στα καλώδια ταυτόχρονα, χωρίς να μπλέκονται μεταξύ τους.

Θα μπορούσε να το παρομοιάσει κανείς με τη ραδιοφωνική μπάντα.

Πολλοί σταθμοί μπορούν και εκπέμπουν ταυτόχρονα, όμως στο ραδιόφωνο ακούγεται πάντα μόνο ένας σταθμός. Αυτός που εμείς έχουμε επιλέξει.

Ας δούμε ένα παράδειγμα. Αν παίξουμε τη νότα "λα" (ή οποιαδήποτε άλλη) από το πρώτο όργανο της διάταξης daisy chain που φαίνεται στο σχήμα 1, έχοντας ρυθμίσει τον κατάλληλο διακόπτη στο midi κανάλι 1, μαζί με τη νότα (τον κωδικό της για την ακρίβεια) θα εκπέμπει και η "ταυτότητά" της, ο κωδικός του καναλιού 1. Τώρα, εάν στο δεύτερο όργανο έχουμε ρυθμίσει σαν κανάλι λήψης τον αριθμό 1, αυτό θα εξετάσει μαζί με κάθε νότα που λαμβάνει εάν διαθέτει την ταυτότητα 1 (ανήκει δηλαδή στο κανάλι 1).

Στην περίπτωσή μας θα παίξει τη νότα "λα" και αστραπιαία θα περάσει τους αντίστοιχους κωδικούς στο τρίτο όργανο μέσω της υποδοχής MIDI THROU. Εάν όμως το όργανο είχε ρυθμιστεί να λαμβάνει σε οποιοδήποτε άλλο κανάλι, τότε δεν θα ηχήσει, αλλά θα περάσει τους κωδικούς (κανάλι-νότα και άλλα που θα δούμε αργότερα) στο τρίτο όργανο που αν είναι ρυθμισμένο στο κανάλι 1 θα παίξει και αυτό τη νότα "λα".

Ας δούμε ένα ακόμη παράδειγμα. Ρυθμίζουμε το πρώτο σινθεσάιζερ (όργανο-πομπό) να εκπέμπει στο κανάλι 2. (Το κανάλι λήψης αυτού του οργάνου δεν έχει καμιά σημασία, γιατί σαν το πρώτο στη σειρά δεν λαμβάνει πληροφορίες από πουθενά. Ο,τι νότα παίξουμε σε αυτό το όργανο θα ακουστεί μόνο από τα όργανα που έχουν ρυθμιστεί να λαμβάνουν και αυτά πληροφορίες στο κανάλι 2.

Κατά τον ίδιο τρόπο, ρυθμίζοντας σε κάθε όργανο-δέκτη διαφορετικό κανάλι λήψης πληροφοριών, μπορούμε να παίζουμε οποιοδήποτε όργανο-δέκτη στη διάταξη daisy chain από το πρώτο όργανο-πομπό (ρυθμίζοντας αντίστοιχα το κανάλι εκπομπής να είναι το ίδιο με το κανάλι λήψης του οργάνου που θέλουμε να παίξουμε), χωρίς απαραίτητα να πρέπει να αλλάζουμε συνδεσμολογία MIDI και χωρίς να πρέπει να χρησιμοποιούμε υποχρεωτικά όλα τα όργανα ταυτόχρονα.

Στα επόμενα μαθήματα θα προτείνουμε "κόλπα" για δημιουργική χρήση των midi καναλιών, θα δούμε τα βασικά είδη midi οργάνων και σιγά- σιγά θα δούμε πώς είναι δομημένη στην πραγματικότητα η γλώσσα midi.

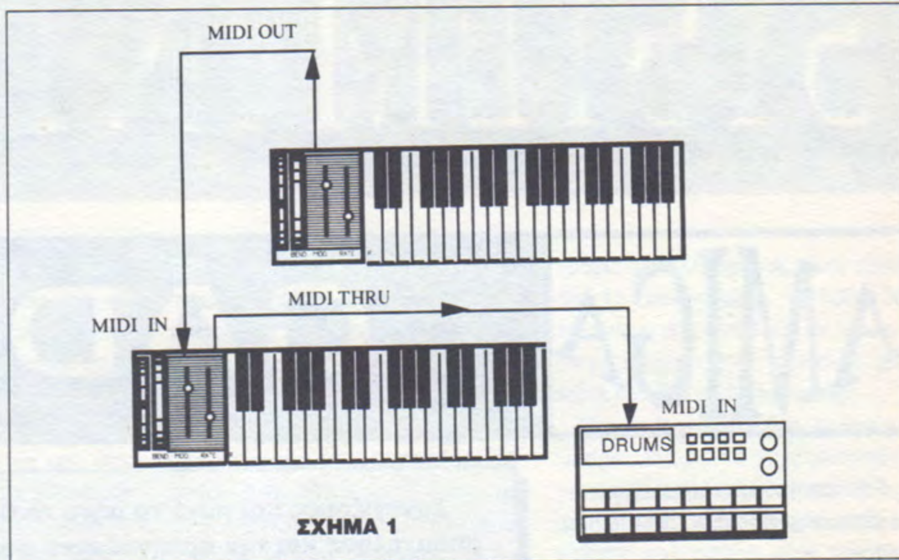
Αντε, γιατί βαρέθηκα να γράφω για "νοτούλες" που ταξιδεύουν στα καλωδιάκια.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI
ΘΕΛΟΥΜΕ ΤΟ ΜΥΔΙ ΚΑΙ ΤΟ ΘΕΛΟΥΜΕ ΤΩΡΑ!

Λένε ότι η γνώση είναι το ισχυρότερο εργαλείο, γι' αυτό και εμείς αποφασίσαμε να παρουσιάσουμε δυο βιβλία που έρχονται να βοηθήσουν όσους βιάζονται να μάθουν τα πάντα γύρω από το MIDI σε σύντομο χρόνο (θα με διαβάζετε πού και πού παρ' όλα αυτά, ε;).

Η αλήθεια είναι ότι πριν από λίγους μήνες, παρ' όλη την καλή μας διάθεση να σας παρουσιάσουμε κάποια βιβλία στα ελληνικά, δεν θα μπορούσαμε, γιατί απλούστατα δεν υπήρχαν.

Τους τελευταίους όμως μήνες το οπλοστάσιο της γνώσης έχει δύο μεγάλα όπλα, δυο βιβλία για το MIDI και τη μουσική τεχνολογία.



ΣΧΗΜΑ 1

ΔΥΟ ΒΙΒΛΙΑ ΓΙΑ ΤΟ MIDI ΚΑΙ ΤΗ ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ MIDI
Των Helen Casabona και David Frederick.
Εκδόσεις "Piano", Σελ. 160, Μεγάλο σχήμα.

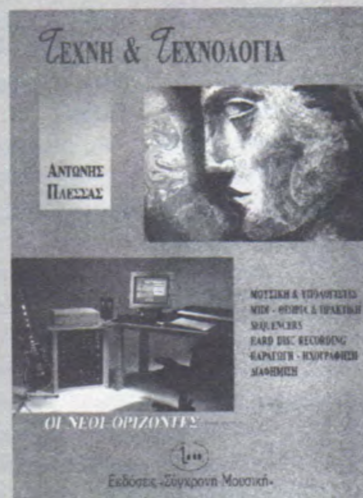


Το πρώτο βιβλίο αποτελεί μετάφραση του πολύ καλού αμερικάνικου βιβλίου των Helen Casabona και David Frederick "Using Midi" και είναι γραμμένο και μεταφρασμένο από ειδικούς του χώρου, με ελληνική εισαγωγή και μετάφραση των τρόπων που χρησιμοποιούνται. Εχει ύφος απλό και κατανοητό, απευθύνεται όχι μόνο στον εξειδικευμένο μουσικό-προγραμματιστή, αλλά και στο μέσο χρήστη που θέλει να αποκτήσει επαφή με την κατάσταση των πραγμάτων στη μουσική τεχνολογία. Με δεκάδες κατανοητά σχέδια και φωτογραφίες φωτίζει τη δημιουργική χρήση του MIDI και τις δυνατότητες του μουσικού εξοπλισμού.

(Περιεχόμενα: Εισαγωγή, Οι βασικές αρχές του MIDI, Χρησιμοποιώντας τις MIDI παραμέτρους, MIDI κανάλια και modes, Εφαρμογές του MIDI, Εισαγωγή στη χρησιμοποίηση των Sequencer, Drum Machine και MIDI συγχρονισμός, Χρησιμοποιώντας MIDI με πολυχρωματικό synthesizer, MIDI εφέ,
Προηγμένες εφαρμογές και Εξαρτήματα, MIDI και ηλεκτρονικοί υπολογιστές, Συγχρονισμός, Συνδεσμολογία, Οργανα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν Πομποί, Διάφοροι τύποι οργάνων- δεκτών.)

Το βιβλίο μπορείτε να το βρείτε στα κεντρικά βιβλιοπωλεία ή να το παραγγείλετε στο 7640164.

ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Του Αντώνη Πλέσσα.
Εκδόσεις "Σύγχρονη Μουσική", Σελ. 144, Μεγάλο σχήμα.



Το βιβλίο αυτό αποτελεί μία αμιγώς ελληνική προσπάθεια από το δραστήριο μουσικό και προγραμματιστή Αντώνη Πλέσσα. Αναλύοντας θέματα όπως ο συγχρονισμός μεταξύ των μηχανημάτων και οι τρόποι επικοινωνίας μεταξύ τους, η πρακτική του MIDI και τα επαγγελματικά μηχανήματα ήχου, αλλά και θέματα όπως η παραγωγή στη διαφήμιση, η δισκογραφία, ο ρόλος του παραγωγού κ.λπ., αποτελεί ένα χρήσιμο εφόδιο γι' αυτόν που θέλει να αποκτήσει μία σφαιρική άποψη του θέματος τέχνη-τεχνολογία. (Περιεχόμενα: Σκέψεις για το μέλλον της Πληροφορικής, Οι νέοι ορίζοντες, Ιστορική Αναδρομή, MIDI: Βασικές Αρχές, Home Studio, MIDI Home Studio, Sequencer, Random Access Audio, Εφαρμογές, Η παραγωγή στη Δισκογραφία, Διαφήμιση, Παράνομο λογισμικό, Συμβουλές-Technostress, Επίλογος, Ορολογία υπολογιστών, Βιβλιογραφία, Δισκογραφία, Ευρετήριο όρων.)

Το βιβλίο μπορείτε να το βρείτε στα κεντρικά βιβλιοπωλεία ή να το παραγγείλετε στο 8650634.

SYSTEM INTERFACE

AMIGA GADGETS

Συνεχίζουμε και αυτό το μήνα το θέμα που μας απασχόλησε και την προηγούμενη φορά. Θα δούμε αναλυτικά τα STRING Gadgets και μερικές από τις ιδιότητες των BOOLEAN.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Τον προηγούμενο μήνα, είχαμε αναφέρει την ύπαρξη τριών ειδών gadgets:

Τα STRING gadgets, τα οποία ουσιαστικά είναι κουτάκια μέσα στα οποία πληκτρολογεί ο χρήστης κάποιο κείμενο μετά το πάτημα του ποντικιού μέσα τους, τα BOOLEAN gadgets, τα οποία είναι απλά κουμπιά για πάτημα, στα οποία υπάρχει η δυνατότητα να μένουν πατημένα αν επιλεγούν ή να απελευθερώνουν άλλα πατημένα (Αμοιβαίος αποκλεισμός - Mutual Exclude) και τα PROPORTIONAL gadgets, τα αναλογικά sliders, που συνήθως χρησιμοποιούνται για τη ρύθμιση των χρωμάτων, το σκρολάρισμα των περιεχομένων ενός παραθύρου κ.λπ.

Ας δούμε όμως αναλυτικά τώρα την κατασκευή ενός STRING GADGET. Οι απαραίτητες δομές που περιέχονται στο intuition/intuition.h, φαίνονται στο listing 2.

Ας δούμε πώς θα ορίζαμε αναλυτικά ένα String gadget: Εστω ότι θέλουμε ένα κουτί κάπου πάνω αριστερά στο παράθυρό μας, 200 pixels πλάτος x 100 pixels ύψος, όπου ο χρήστης θα πληκτρολογήσει μέχρι έναν το πολύ χαρακτήρα. Θα χρησιμοποιηθεί το font greek 8 (υποτίθεται ότι το έχουμε) και θα μπορούν να πατηθούν μόνο τα πλήκτρα 1 και 2. Επίσης, θέλουμε μέσα στο gadget να υπάρχει το κείμενο: "ΕΠΙΛΟΓΗ (1 ή 2):"

Ας δούμε ένα ένα τα πεδία του gadget και των συναφών δομών: Υποθέτουμε ότι έχουμε ένα δείκτη σε δομή Window που μας επιστράφηκε από την OpenWindow() και έστω window το όνομά του.

Βάζουμε σαν NextGadget = NULL γιατί δεν θα βάλουμε άλλο gadget. LeftEdge = 20 και TopEdge = 20, δηλαδή 20 pixels δεξιά και 20 pixels κάτω από την πάνω αριστερή γωνία του παραθύρου. Width = 200 και Height = 100, οι διαστάσεις που είπαμε πιο πριν.

Flags: Θέλουμε απλώς, όταν πατιέται να εμφανίζεται το συμπληρωματικό χρώμα του πάνω στο κουτί του. Αυτό σημαίνει ότι θα θέσουμε το bit GADHCOMP.

Στο επόμενο πεδίο θα μπουν τα bits που καθορίζουν τι θα γίνεται, όταν το gadget είναι ενεργό, δηλαδή, αν θα χρησιμοποιήσει κάποιο εναλλακτικό πληκτρολόγιο και πότε θα μας δώσει την ειδοποίηση ότι πατήθηκε (τουλάχιστον αυτά τα δύο θα χρησιμοποιήσουμε εμείς παρακάτω). Ετσι θέτουμε τα bits ALTKEYMAP και RELVERIFY.

Το πρώτο σημαίνει ότι όντως υπάρχει εναλλακτικό πληκτρολόγιο για χρήση, ενώ το δεύτερο ότι θέλουμε να μας στείλει μήνυμα το Intuition, μόνο όταν ο χρήστης πατήσει το RETURN μέσα σε αυτό το GADGET (μετά την πληκτρολόγηση). Ας πούμε ότι εδώ υπάρχουν εναλλακτικές λύσεις, όπως να μας έρθει το μήνυμα, όταν πατηθεί το κουμπί μέσα στο gadget, πριν αρχίσει να γράφει δηλαδή ο χρήστης. Συνήθως όμως το RELVERIFY είναι η κατάλληλη επιλογή, αφού δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να μετανιώσει, μετακινώντας το ποντίκι έξω από το gadget, πριν αφήσει το κουμπί. Βέβαια εδώ γεννάται το εξής πρόβλημα: Τι θα γίνει αν ο χρήστης δεν πατήσει το RETURN, αλλά πατήσει κατευθείαν μέσα σε ένα άλλο gadget;

Ας συνεχίσουμε όμως στο θέμα μας: Στο επόμενο πεδίο θα ορίσουμε ότι το gadget μας είναι string, δίνοντας το bit STRGADGET. Εδώ θα έμπαινε και το χαρακτηριστικό για λογικό ή αναλογικό gadget. Εχοντας βάλει εδώ STRGADGET, είμαστε πλέον υποχρεωμένοι να προετοιμάσουμε κατάλληλα μια String Info δομή για τα χαρακτηριστικά του. Παρακάτω βρίσκουμε το πεδίο GadgetRender, όπου π.χ. θα μπορούσαμε να ορίσουμε κάποιο περιθώριο για το gadget μας, με μια δομή Border κ.λπ. Δεν θα επεκταθούμε όμως, αφού το GADGHCOMP είναι αρκετό, επομένως NULL η τιμή αυτού του πεδίου.

NULL βάζουμε και στο επόμενο πεδίο - επίσης σχετικό με το Rendering του gadget.

Το επόμενο είναι ο δείκτης σε IntuiText δομή που περιέχει το κείμενο του Gadget. Η ακριβής μορφή αυτής της δομής φαίνεται παρακάτω:

```
struct IntuiText IT={
1,0,JAM1,10,10,
&textattr,
"ΕΠΙΛΟΓΗ (1 ή 2):",
NULL
};
```

Το 1,0 είναι τα foreground, background χρώματα, και το JAM1 είναι ο τρόπος που θα γραφτεί το κείμενο. Συγκεκριμένα, σημαίνει ότι θα γραφτεί με το foreground χρώμα. Ενώ όπου το κείμενο έχει τρύπα (δεν υπάρχει Pixel) θα φαίνεται η προηγούμενη κατάσταση της οθόνης. Το 10, 10 είναι οι σχετικές με την πάνω αριστερή γωνία του Gadget συντεταγμένες του κειμένου "ΕΠΙΛΟΓΗ (1 ή 2):". Το textattr είναι δείκτης σε δομή TextAttr και περιέχει τα χαρακτηριστικά του font που θα χρησιμοποιηθεί.

Αυτή φαίνεται παρακάτω:

```
struct TextAttr textattr={
"greek.font",8,0,0
};
```

Συνεχίζοντας, βρίσκουμε το πεδίο MutualExcude, ένα 32bit πεδίο που περιέχει τα bits για το ποια από τα gadgets της λίστας είναι αμοιβαία αποκλειόμενα. Το ξεχνάμε και βάζουμε 0. Ακολουθεί ο δείκτης στη δομή StringInfo, όμως πρέπει να δοθεί σαν (APTR), γιατί στο σημείο αυτό μπορούν να δοθούν και δείκτες από άλλες δομές, όπως BoolInfo και PropInfo.

Η δομή SI που χρησιμοποιούμε θα είναι ως εξής:

```
struct StringInfo SI={
&string[0]," ",0,2,
```

SYSTEM INTERFACE

```
0,0,0,0,0,0,
NULL,0L,
&KeyMap_12
};
```

Στην παραπάνω δομή, πρέπει να έχει προετοιμαστεί ένα string array, όπως το string[] το οποίο θα περιέχει την αρχική και τελική αλφαριθμητική σειρά που στέλνουμε για διόρθωση στο χρήστη μέσω αυτού του gadget. Το μέγεθος πρέπει να είναι τουλάχιστον κατά 1 byte μεγαλύτερο από τον αριθμό των χαρακτήρων που περιμένουμε να μας εισαγ,άγει ο χειριστής.

Το ίδιο συμβαίνει και με το επόμενο πεδίο του StringInfo, όπου μπαίνει το αρχικό string και φυλάσσεται μέχρι να τελειώσει η πληκτρολόγηση, σε περίπτωση που ο χρήστης αλλάξει γνώμη και ακυρώσει τις αλλαγές του (δεξί πλήκτρο Amiga μαζί με το Q).

Το 2 που ακολουθεί, δείχνει στο Intuitionv ότι ο χρήστης μπορεί να πληκτρολογήσει μόνο ένα χαρακτήρα. Αν προσπαθήσει να βάλει περισσότερους, θα αναβοσβήνει η οθόνη (beep). Βάζουμε 2 και όχι 1, γιατί συμπεριλαμβάνουμε και το NULL byte που δείχνει το τέλος του string. Τα υπόλοιπα τα αφήνουμε στο έλεος του Intuition, το οποίο τα χρησιμοποιεί σα μεταβλητές για προσωπική του χρήση. Ενα στοιχείο που επίσης καθορίζεται από εμάς είναι η σχετική με το πάνω αριστερό άκρο του gadget θέση όπου θα τοποθετηθεί το κουτί της πληκτρολόγησης, το οποίο εδώ είναι 0,0, δηλαδή η γωνία του gadget καθορίζει και τη γωνία του input box.

Εδώ ας σημειώσουμε το εξής: Μια πολύ βολική λειτουργία των string gadgets είναι το αυτόματο σκρολάρισμα που γίνεται, αν ο χρήστης προσπαθεί να βάλει μεγαλύτερο string από αυτό που χωράει μέσα στο gadget (αν βέβαια του έχει επιτραπεί από το μέγεθος που δηλώνεται στο string info). Ετσι, το κείμενο ολισθαίνει αριστερά και δημιουργείται χώρος για νέο κείμενο (εν1-ένα χαρακτήρα). Το εναλλακτικό πληκτρολόγιο δηλώνεται σαν δείκτης σε δομή KeyMap, δηλώνεται δε στη δομή του παραδείγματός μας σαν KeyMap_12 και φαίνεται αναλυτικά στο listing 1. Προσέξτε ότι μόνο το 1 και το 2 έχουν τιμές, ενώ όλα τα πλήκτρα έχουν 0, που σημαίνει ότι δεν τυπώνουν τίποτε.

Το τελευταίο πεδίο αναφέρεται στο επόμενο gadget της λίστας μας, το οποίο δεν υπάρχει στην περίπτωσή μας, γι' αυτό και είναι NULL. Ετσι, το Gadget μας θα έχει τη μορφή:

```
struct Gadget TestGadget={
NULL,
20,20,200,100,
GADGHCOMP,RELVERIFY|ALTKEYMAP,
STRGADGET,
NULL,NULL,
&IT,
0,
(APTR)SI,
1,NULL
};
```

Το 1 της τελευταίας γραμμής του ορισμού του gadget είναι το GadgetID, το στοιχείο αναγνώρισης του Gadget μας, σε περίπτωση που υπήρχαν περισσότερα του ενός στο ίδιο παράθυρο. Είμαστε έτοιμοι τώρα να δώσουμε το gadget στο παράθυρό μας, πράγμα το οποίο γίνεται με τις παρακάτω και γνωστές από προηγούμενα άρθρα συναρτήσεις:

```
l=AddGadget(window,TestGadget,-1);
```

Το l είναι ένας long integer, ο οποίος περιέχει τη θέση όπου μπήκε το Gadget στη λίστα των gadgets του παραθύρου. Το -1 είναι η θέση όπου ζητήσαμε εμείς να μπει. Το -1 σημαίνει ότι πρέπει να μπει στο τέλος της λίστας. Θα μπορούσαμε να έχουμε ζητήσει να μπει σε μια συγκεκριμένη θέση, π.χ. 10, 20 κ.λπ. Τι νόημα θα είχε όμως αφού έχουμε μόνο ένα;)

Η AddGadget() όμως δεν λέει στο σύστημα να ζωγραφίσει το gadget στην οθόνη. Αυτό γίνεται με τη RefreshGadgets(), η οποία αναλαμβάνει να ξαναζωγραφίσει τη λίστα των gadgets στο παράθυρο, αρχίζοντας με το gadget που της δηλώνεται:

```
RefreshGadgets(&TestGadget,window,NULL);
```

Ετσι η παραπάνω κλήση στη RefreshGadgets() θα ξαναζωγραφίσει τα σχήματα των gadgets με θέση από το TestGadget και μετά. Εδώ μπορούμε να διαπιστώσουμε και την πρακτική σημασία της λίστας, η οποία έχει νόημα όταν δύο gadgets επικαλύπτονται. Οποιο ζωγραφιστεί τελευταίο, θα είναι πάνω από το προηγούμενο, θα λάβει δε το μήνυμα ότι πατήθηκε, αν το αριστερό mousebutton πατηθεί σε μια κοινή των δύο gadgets περιοχή.

Μια ακόμη εντολή η ActivateGadget, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενεργοποιήσει το string gadget μας, χωρίς να χρειαστεί ο χρήστης να κτυπήσει μέσα του. Θα την βρείτε στο Programming του προηγούμενου μήνα, μαζί με το τι πρέπει να γίνει για να τη χρησιμοποιήσετε, ώστε να αποφύγετε την κουραστική μερικές φορές χρήση του ποντικιού.

Εφόσον το gadget μας είναι έτοιμο, μπορούμε να περιμένουμε μήνυμά του, με τον τρόπο που δείξαμε τον προηγούμενο μήνα.

Αγνωστο το περιεχόμενο της στήλης τον επόμενο μήνα, αναμένεται όμως να ασχοληθούμε με πιο απλά πράγματα...

Μέχρι τότε καλό μήνα.

LISTING 1

```
/* ------- 12 Keymap ------- */

unsigned char
  LKT_1X[]={0,KC_NOQUAL,KC_NOQUAL,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  , 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,KC_NOQUAL,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  };
unsigned long LK_1X[]={0,49,50,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
  };
unsigned long HK_1X[40];
unsigned char HKT_12[40];
unsigned char LKC_12[8],HKC_12[8];
unsigned char LKR_12[8],HKR_12[8];
struct KeyMap KeyMap_1X={
  &LKT_12[0],&LK_12[0],&LKC_12[0],&LKR_12[0],
  &HKT_12[0],&HK_12[0],&HKC_12[0],&HKR_12[0]
  };
```

LISTING 2

```
struct Gadget
{
struct Gadget *NextGadget;
/* το επόμενο gadget στη λίστα */
SHORT LeftEdge, TopEdge;
/* η πάνω αριστερή γωνία του gadget */

SHORT Width, Height;
/* οι διαστάσεις του κουτιού που ορίζεται σαν gadget */
USHORT Flags;
/* Δείτε στο κείμενο */
USHORT Activation;
/* Στο κείμενο θα δείτε μερικές τιμές */
USHORT GadgetType;
/* ομοίως με το παραπάνω */
/* appliprog can specify that the Gadget be rendered as
either as Border
* or an Image. This variable points to which (or equals
NULL if there's
* nothing to be rendered about this Gadget)
*/

APTR GadgetRender;
/* το πρόγραμμα μπορεί να διαλέξει από μερικούς τρό-
πους εμφάνισης του gadget όταν αυτό είναι ενεργό */
APTR SelectRender;
struct IntuiText *GadgetText;
/* Η δομή IntuiText φαίνεται παρακάτω, είναι το κείμενο
που πρέπει να γραφτεί στο gadget */

LONG MutualExclude;
/* Με 1 στο αντίστοιχο bit το gadget περιλαμβάνεται
στα αμοιβαία αποκλειόμενα */
/* Το παρακάτω είναι το πεδίο που μπαίνουν οι ιδιαίτε-
ρες πληροφορίες ενός gadget, με τη μορφή δείκτη σε μια
δομή δεδομένων, διαφορετική για κάθε είδος gadget. Ετσι
τα String παίρνουν StringInfo, τα Boolean BoolInfo και τα
proportional PropInfo */
APTR SpecialInfo;
USHORT GadgetID;
/* user-definable ID field */
APTR UserData;
/* ptr to general purpose User data (ignored by In) */
};

struct StringInfo
{
UBYTE *Buffer;
/* εδώ υπάρχει το αρχικό και τελικό κείμενο */
UBYTE
προαιρετικό buffer για ακύρωση τυχόν αλλαγών */
SHORT BufferPos;
/* Η θέση που είναι ο δρομέας μέσα στο buffer */
SHORT MaxChars;
/* Μέγιστος αριθμός χαρακτήρων στο buffer (μαζί με το
NULL byte) */

SHORT DispPos;
/* Buffer position of first displayed character */

/* τα παρακάτω χρησιμοποιούνται και φτιάχνονται από
το Intuition */
SHORT UndoPos;/* η θέση στο UNDO buffer*/
SHORT NumChars;
/* Ο αριθμός των χαρακτήρων που περιέχονται αυτή τη
στιγμή στο buffer*/

SHORT DispCount;
/* number of whole characters visible in Container */
SHORT CLeft, CTop;
/* Πάνω αριστερή άκρη του κουτιού πληκτρολόγησης */

struct Layer *LayerPtr;
/* για το RastPort που περιέχει το gadget*/
/* Αν το gadget περιμένει μόνο αριθμό, το παρακάτω πε-
δίο, θα περιέχει το αποτέλεσμα σε μορφή long int, όταν ο
```

SYSTEM INTERFACE

```
χρήστης πατήσει το RETURN ή πάει σε άλλο gadget */

  LONG LongInt;
  /* Αν θέλετε άλλο πληκτρολόγιο, εδώ δίνετε ένα δείκτη
σε μια δομή KeyMap, πρέπει όμως να ενεργοποιήσετε το
αντίστοιχο bit ALTKEYMAP κατά του ορισμό του Gadget */

  struct KeyMap *AltKeyMap;
  };

  struct IntuiText
  {
  UBYTE FrontPen, BackPen;
  /* τα χρώματα για το rendering του κουτιού*/
  UBYTE DrawMode;/* το χρώμα του κειμένου */
  SHORT LeftEdge;
  /* η αριστερή πλευρά του κειμένου μέσα στο IntuiText*/
  SHORT TopEdge;
  /* πάνω πάνω άκρη του κειμένου μέσα στο IntuiText*/
  struct TextAttr *ITextFont;
  /* ποιο set χαρακτήρων από τα ανοιγμένα θέλετε να
χρησιμοποιηθεί ;*/

  UBYTE *IText;
  /* Ενας δείκτης στο ίδιο το κείμενο (NULL terminated)*/
  struct IntuiText *NextText;
  /* Αν υπάρχουν και άλλες γραμμές εδώ γίνεται η σύνδε-
ση με ένα δείκτη στην επόμενη */
  };
```

SYSTEM INTERFACE

ATARI ST — GEM Graphics Objects Part III

Συνεχίζουμε για τα gem graphic objects με παρουσίαση των User-Defined αντικειμένων, των object flags και των object states.

• του Ηλία Μανεσιώτη

User-Defined objects

Ο πιο ευέλικτος τύπος αντικειμένου από όσους έχουμε εξετάσει μέχρι τώρα. Το macro όνομα αυτού του τύπου είναι G_USERDEF. Σε μερικές όμως εκδόσεις της C, θα το συναντήσετε σαν G_PROGDEF. Ο τύπος αυτός επιτρέπει στον προγραμματιστή να δημιουργήσει object types, διαφορετικά σε εμφάνιση από αυτά που έχουμε δει μέχρι τώρα (box objects, string objects, image objects).

Το ob_spec πεδίο ενός G_USERDEF αντικειμένου περιέχει ένα δείκτη σε μια δομή δεδομένων, την APPLBLK (ή USERBLK). Ο ορισμός της δομής δίνεται παρακάτω:

```
typedef struct appl_blk
{
long (*ub_code)();
long ub_parm;
}APPLBLK;
```

Η πρώτη long τιμή είναι ένας δείκτης σε μία συνάρτηση, που ορίζεται από τον προγραμματιστή για τη σχεδίαση του αντικειμένου. Η δεύτερη long τιμή είναι μια παράμετρος, μέρος ενός μεγαλύτερου block πληροφορίας που λέγεται PARMBLK, η οποία περνάει στη ρουτίνα σχεδίασης.

Το AES καλεί τη συνάρτηση σχεδίασης που έχει ορίσει ο προγραμματιστής, όταν το G_USERDEF αντικείμενο πρέπει να σχεδιαστεί ή να αλλάξει. Αυτό συμβαίνει όταν η obj_draw() καλείται για να σχεδιάσει το αντικείμενο ή όταν καλείται η obj_state() για να αλλάξει την κατάστασή του. Για παράδειγμα, έστω ότι το ub_code του APPLBLK ενός αντικειμένου δείχνει σε μία συνάρτηση user_draw(). Οταν πρέπει να σχεδιαστεί το αντικείμενο, το AES καλεί την user_draw() και περνάει ένα δείκτη στη δομή δεδομένων PARMBLK. Ο ορισμός αυτής της δομής δίνεται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 1

```
typedef struct parm_blk
{
OBJECT *pb_tree;      /* pointer to the object tree */
                      /* containing the object */
int pb_objc;          /* this object's index in the tree */
int pb_prevstate;     /* the object's previous state field */
int pb_currstate;     /* the object's current state field */
int pb_x,             /* the position and size of the object */
    pb_y,
    pb_w,
    pb_h;
int pb_xc,            /* position and size of the clip rectangle */
    pb_yc,
    pb_wc,
    pb_hc;
int     pb_parm;      /* the contents of the ub_parm field */
                      /* in the APLLBLK */
}PARMBLK;
```

Η δομή αυτή δίνει στη ρουτίνα σχεδίασης τις πληροφορίες που χρειάζεται για να σχεδιάσει το αντικείμενο. Το pb_tree πεδίο είναι ένας δείκτης στο δέντρο (object tree) που περιέχει το αντικείμενο και το pb_objc πεδίο περιέχει τον αριθμό (object number) που έχει το αντικείμενο στο δέντρο. Τα pb_prevstate και pb_currstate περιέχουν τις παλιές και καινούριες τιμές της κατάστασης του αντικειμένου. (Τις πιθανές τιμές κατάστασης θα τις δούμε παρακάτω, όταν θα συζητήσουμε για τα object flags.) Αν οι δύο τιμές είναι ίδιες, η εφαρμογή σχεδιάζει το αντικείμενο. Σε αντίθετη περίπτωση αλλάζει την κατάστασή του.

Οι επόμενες οκτώ τιμές δίνουν πληροφορίες για το ορθογώνιο (rectangle) του αντικειμένου καθώς και για το clipping rectangle. Οι θέσεις x, y του αντικειμένου δεν αποτελούν ένα offset από το γονέα αλλά την pixel θέση.

Το τελευταίο πεδίο περιέχει την τιμή που τοποθετήθηκε από τον προγραμματιστή στο ub_parm πεδίο της δομής APPLBLK.

Σε ένα από τα επόμενα άρθρα θα υπάρχει παράδειγμα σχεδίασης ενός user defined αντικειμένου.

Object flags

Το πεδίο ob_flags στη δομή αντικείμενο χρησιμοποιείται για τον ορισμό κάποιων attributes που επηρεάζουν την αλληλεπίδραση του χρήστη με το αντικείμενο. Κάθε attribute αντιστοιχεί σε ένα bit της μεταβλητής ob_flags. Αν ένα bit έχει την τιμή 1, το αντικείμενο έχει το αντίστοιχο attribute. Αν έχει την τιμή 0, όχι. Στον πίνακα 2 δίνεται η πλήρης λίστα των attributes με τα αντίστοιχα bits και τα macros που θα συναντήσετε σε κάποιο include αρχείο της C.

Object states

Το ob_states είναι το τελευταίο πεδίο της δομής object. Η κατάσταση ενός αντικειμένου καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο το χειρίζεται η εφαρμογή καθώς και τον τρόπο με τον οποίο θα σχεδιαστεί από τη συνάρτηση objc_draw(). Κάθε state αντιστοιχεί σε ένα bit της μεταβλητής ob_states. Στον πίνακα 3 δίνεται η πλήρης λίστα των states με τα αντίστοιχα bits και τα macros που θα συναντήσετε σε κάποιο include αρχείο της C. Εδώ τελειώνουμε γι' αυτό το μήνα. Στο επόμενο άρθρο θα αναφερθούμε με παραδείγματα στις συναρτήσεις της object library.

Πίνακας 2

Bit Number	Bit Value	Macro Name	Περιγραφή του attribute
0	1	SELECTABLE	Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το αντικείμενο, κάνοντας click με το mouse. Μια αντιστροφή στο χρώμα υποδεικνύει την κατάσταση επιλογής.
1	2	DEFAULT	Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ένα αντικείμενο από το dialog box πατώντας το Return. Ενα μόνο αντικείμενο ανά δέντρο μπορεί να έχει αυτό το attribute. Το μεγαλύτερο πάχος του περιγράμματος (border) του αντικειμένου υποδεικνύει ότι αυτό το αντικείμενο είναι το default.
2	4	EXIT	Η επιλογή του αντικειμένου με αυτό το attribute υποδεικνύει ότι ο χρήστης επιθυμεί την έξοδο από το διάλογο (dialog box).
3	8	EDITABLE	Υποδεικνύει ότι ο χρήστης μπορεί να κάνει edit το αντικείμενο με κάποιο τρόπο (αλλαγή κάποιου string)
4	16	RBUTTON	Υποδεικνύει ότι το αντικείμενο ανήκει σε ένα set από radio buttons. Η επιλογή του ενός από αυτά συνεπάγεται την απενεργοποίηση των άλλων.
5	32	LASTOB	Το αντικείμενο είναι το τελευταίο στο object tree.
6	64	TOUCHEXIT	Υποδεικνύει ότι η συνάρτηση form_do(), η οποία ελέγχει την αλληλεπίδραση του χρήστη με το διάλογο, θα επιστρέψει τον έλεγχο στο πρόγραμμα τη στιγμή που ο χρήστης θα κάνει click με το mouse "ακουμπώντας" το αντικείμενο, χωρίς να περιμένει την ελευθέρωση του mouse button όπως στο EXIT.
7	128	HIDETREE	Κάνει ένα αντικείμενο - γονέα αόρατο. Οι συναρτήσεις της Object library δεν θα σχεδιάσουν ούτε θα βρουν το αντικείμενο ή κάποιο από τα παιδιά του.
8	256	INDIRECT	Αυτή η flag υποδεικνύει ότι η τιμή της ob_spec είναι ένας δείκτης στην αληθινή τιμή της ob_spec.

Πίνακας 3

Bit Number	Bit Value	Macro Name	Περιγραφή
0	1	SELECTED	Το αντικείμενο είναι επιλεγμένο και αυτό υποδεικνύεται με αντιστροφή του foreground και του background χρώματος.
1	2	CROSSED	Για ένα box-type αντικείμενο αυτό σημαίνει ότι σχεδιάζεται ένα Χ στο box.
2	4	CHECKED	Υποδεικνύει ότι ένα text object σχεδιάζεται με ένα checkmark δίπλα του.
3	8	DISABLED	Υποδεικνύει ότι το αντικείμενο (ένα menu title) σχεδιάζεται αμυδρά και δεν υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του.
4	16	OUTLINED	Σχεδιάζεται ένα outline γύρω από ένα box object.
5	32	SHADOWED	Το αντικείμενο (συνήθως ένα object) σχεδιάζεται με μια σκιά γύρω του.

PROGRAMMING

AMIGA

WORD COUNT ΣΕ C

● του Γ. Κακαλέτρη

Αυτό το μήνα δημοσιεύουμε το listing μιας εντολής του UNIX, της WC, η οποία μετράει λέξεις και γραμμές σε ένα ASCII κείμενο. Είναι ένα πολύ καλό δείγμα προγράμματος σε γλώσσα C και σίγουρα θα βοηθήσει όποιον θέλει να φτιάξει command line εντολές ή προγράμματα που παίρνουν τις παραμέτρους τους κατά την εκκίνηση από το shell ή το CLI.

Το πρόγραμμα είναι portable, δηλαδή μπορείτε να το κάνετε compiled σε οποιοδήποτε σχεδόν μηχάνημα με ένα C compiler, μια και δεν χρησιμοποιεί τίποτε εξεζητημένο.

Για το αποτέλεσμα της σωστής πληκτρολόγησης, σας πληροφορούμε ότι μετά το compiling θα έχετε μια εντολή WC, η οποία συντάσσεται ως εξής:

wc [-lwcp] [-spagesize] [-v] [files...]

Με -s και ένα νούμερο, δίνουμε το μήκος της σελίδας σε γραμμές, ενώ τα flags l, w, p, c σημαίνουν αντίστοιχα να μετρήσει τις γραμμές, λέξεις, σελίδες και χαρακτήρες του κειμένου. Οπως θα δείτε από το listing, όσο λιγότερα του ζητήσετε τόσο πιο γρήγορο γίνεται. Το v είναι το verbose, ενώ στο πεδίο files δίνεται τι θα δουλευτεί. Σημειωτέον ότι οι λέξεις μεταξύ τους πρέπει να χωρίζονται με κενά, TABs ή NewLines.

Ο συγγραφέας αναφέρεται στην επικεφαλίδα και από το listing μπορούν να παραλειφθούν όλα τα σχετικά με το UNIX.

```
/*
* Steve Summit 12/4/84
*/
#include <stdio.h>
#ifdef unix
extern char *rindex();
#else
#define rindex strrchr
extern char *strrchr();
#endif
extern char *strcat();
extern char *strcpy();
#define TRUE 1
#define FALSE 0
long int totchars = 0;
long int totwords = 0;
long int totlines = 0;
long int totpages = 0;
#define LINES 04
#define WORDS 02
#define CHARS 01
int count = LINES | WORDS | CHARS;
char want[10] = "lwc";
int verbose = FALSE;
int pagelen = 66;
int errs = 0;
int deflt = TRUE;
#define Isdigit(c) ((c) >= '0' && (c) <= '9')
#define Ctod(c) ((c) - '0')
#ifdef unix
#define Append(mask, letter)  if(deflt)          \{
\
count = mask;       \
(void)strcpy(want, letter);  \
deflt = FALSE;      \
}       \
else {          \
count |= mask;      \
(void)strcat(want, letter);  \
}
#define Append2(letter)   if(deflt)         \
{   \
(void)strcpy(want, letter);  \
deflt = FALSE;     \
}       \
else  (void)strcat(want, letter)
#else
Append(mask, letter)
{
if(deflt){
count = mask;
(void)strcpy(want, letter);
deflt = FALSE;
}
else{
count |= mask;
(void)strcat(want, letter);
}
}
Append2(letter)
```

PROGRAMMING

```
{
if(deflt){
(void)strcpy(want, letter);
deflt = FALSE;
}
else{
(void)strcat(want, letter);
}
}
#endif
char *progname = "wc";

main(argc, argv)
int argc;
char *argv[];
{
int fd;
int argi;
char *p;
int totals;
if(argc > 0){
p = rindex(argv[0], '/');
if(p != NULL)
progname = p + 1;
else progname = argv[0];
}
for(argi = 1; argi < argc && argv[argi][0] == '-';
argi++){ for(p = &argv[argi][1]; *p != '\0'; p++){
switch(*p){
case 'l':
Append(LINES, "l");
break;
case 'w':
Append(WORDS, "w");
break;
case 'c':
Append(CHARS, "c");
break;
case 'p':
Append2("p");
break;
case 'v':
verbose = TRUE;
if(deflt)
(void)strcpy(want, "lwcp");
break;
case 's':
pagelen = 0;
while(Isdigit(*(p + 1)))
pagelen = 10 * pagelen + Ctod(*++p);
break;
default:
fprintf(stderr, "%s: unknown option -%c\n",
progname, *p);
}
}
}
if(verbose){
for(p = want; *p != '\0'; p++){
switch(*p){
case 'l':
printf("  lines");
break;
case 'w':
printf("  words");
break;
case 'c':
printf("  chars");
break;
case 'p':
printf("  pages");
break;
}
}
putchar('\n');
}
if(argi >= argc)
wc("", 0);
else {
totals = (argi + 1) < argc;

for(; argi < argc; argi++){
if((fd = open(argv[argi], 0)) < 0){
fprintf(stderr, "%s: can't open %s\n", progname,
argv[argi]);
perror("");
errs++;
continue;
}
wc(argv[argi], fd);
(void)close(fd);
}
if(totals){
printit(totlines, totwords, totchars, totpages);
printf(" total\n");
}
}
exit(errs);
```

PROGRAMMING

```
}
#define Set(flag) flag++
#define Clear(flag)   flag = FALSE
#define Checkline()   if(*p == '\n')            \ lines++
#define Checkword()    if(' ' < *p && *p < '\177')
\ {           \
if(!inword)          \
{       \
words++;          \
Set(inword);        \
}       \
continue;          \
}
#define Checkword2()    else if(*p != ' ' && *p !=
'\t')        \ continue;         \
Clear(inword)
#define Checkword3()   if(*p == ' ' || *p == '\n' || *p
== '\t')   \ Clear(inword)
#define Dochars()   chars += r

wc(name, fd)
char *name;
int fd;
{
char buf[BUFSIZ];
register char *bufend;
int r;
long int lines, words, chars, pages;
register char *p;
register int inword;
lines = words = chars = pages = 0;
Clear(inword);
switch(count){
case LINES:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){
bufend = buf + r;
for(p = buf; p < bufend; p++)
Checkline();
}
break;
case WORDS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){
bufend = buf + r;
for(p= buf; p < bufend; p++){
Checkword();
Checkword3();
}
}
break;
case CHARS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0)
Dochars();
break;
case LINES|CHARS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){
Dochars();
bufend = buf + r;
for(p = buf; p < bufend; p++)
Checkline();
}
break;
case LINES|WORDS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){

bufend = buf + r;
for(p = buf; p < bufend; p++){
Checkword();
Checkline();
Checkword2();
}
}
break;
case WORDS|CHARS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){
Dochars();
bufend = buf + r;
for(p = buf; p < bufend; p++){
Checkword();
Checkword3();
}
}
break;
case LINES|WORDS|CHARS:
while((r = read(fd, buf, BUFSIZ)) > 0){
Dochars();
bufend = buf + r;
for(p = buf; p < bufend; p++)
{
Checkword();
Checkline();
Checkword2();
}
}
break;
}
if(r < 0){
```

PROGRAMMING

```
fprintf(stderr, "%s: %s: read error\n", progname,
*name != '\0' ? name : "standard input");
perror("");
errs++;
}
pages = lines / pagelen + (lines % pagelen != 0 ? 1 :
0); printit(lines, words, chars, pages);
if(*name != '\0')printf(" %s", name);
putchar('\n');
totlines += lines;
totwords += words;
totchars += chars;
totpages += pages;
}
printit(lines, words, chars, pages)
long int lines, words, chars, pages;
{
char *p;
for(p = want; *p != '\0'; p++){
switch(*p){
case 'l':
printf(" %7ld", lines);
break;
case 'w':
printf(" %7ld", words);
break;
case 'c':
printf(" %7ld", chars);
break;
case 'p':
printf(" %7ld", pages);
break;
}
}
```

PROGRAMMING

ATARI ST

EYES ON DESKTOP

● του Ηλία Μανεσιώτη

Μερικοί από εσάς έχετε δει ίσως μια accessory ονόματι Eyes, η οποία εμφανίζει ένα παράθυρο με δύο μάτια που "ακολουθούν" το mouse. Το παρακάτω πρόγραμμα, γραμμένο σε HighSpeed Pascal ver 1.5, αποτελεί την υλοποίηση αυτής της accessory.

Μετά το compilation κάντε boot με την δισκέτα, που περιέχει την accessory, επιλέξτε την και παρακολουθήστε τι συμβαίνει.

```
program EyesLooking;

uses
Gemdecl,
GemAES,
GemVDI;

const
ALL = 0;
EYES = 1;

var
phys_handle,
handle       : integer;
whandle      : integer;
gl_wchar,
gl_hchar,
gl_wbox,
gl_hbox      : integer;
max_x,
max_y        : integer;
appl_id,
menu_id      : integer;
work_in      : intin_array;
work_out     : workout_array;

title        : string[19];
acc_title    : string[10];
events       : integer;
oldx,
oldy         : integer;
quit         : integer;
wx,wy        : integer;

function rc_intersect(var r1,r2: GRECT): boolean;
var
x,y,w,h : integer;
begin
x:=max(r2.x,r1.x);
y:=max(r2.y,r1.y);
w:=min(r2.x+r2.w,r1.x+r1.w);
h:=min(r2.y+r2.h,r1.y+r1.h);
r2.x:=x;
r2.y:=y;
r2.w:=w-x;
r2.h:=h-y;
if (w>x) and (h>y) then
rc_intersect:=true
else
rc_intersect:=false;
end;

procedure mouse_on;
begin
graf_mouse(M_ON,NIL);
end;

procedure mouse_off;
begin
graf_mouse(M_OFF,NIL);
end;

function open_vwork: boolean;
var
i : integer;
begin
for i:=0 to 9 do work_in[i]:=1;
work_in[10]:=2;
phys_handle:=graf_handle(gl_wchar,
gl_hchar,
gl_wbox,
gl_hbox);
work_in[0]:=phys_handle;
handle:=phys_handle;
v_opnvwk(work_in,handle,work_out);
open_vwork:=TRUE
end;

procedure close_vwork;
begin
v_clsvwk(handle)
end;
```

PROGRAMMING

```
procedure set_fill(color,perimeter,interior: inte-
ger); begin
vsf_color(handle,color);
vsf_perimeter(handle,perimeter);
vsf_interior(handle,interior);
end;

procedure redraw_window(what:integer);
var
box,
work      : GRECT;
clip      : Array_4;
pmx,
pmy,
pmstate,
pkstate   : integer;
xx,yy,zz,
f,ff      : real;

procedure pupil(mx,my,x,y:integer);
begin
xx:=mx-(work.x+x);
yy:=my-(work.y+y);
zz:=sqrt(sqr(xx)+sqr(yy));
if zz<>0 then
begin
f:=9*xx/zz; ff:=19*yy/zz
end
else
begin
f:=0;
ff:=0
end;
v_circle(handle,
work.x+x+trunc(f),
work.y+y+trunc(ff),10);
end;

begin
if whandle<=0 then
exit;
wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,work.x,
work.y,
work.w,
work.h);
wind_get(whandle,WF_FIRSTXYWH,box.x,
box.y,
box.w,
box.h);
graf_mkstate(pmx,pmy,pmstate,pkstate);
while (box.w>0) and (box.h>0) do
begin
if rc_intersect(work,box) then
begin
clip[0]:=box.x;
clip[1]:=box.y;
clip[2]:= box.x+box.w-1;
clip[3]:=box.y+box.h-1;
vs_clip(handle,1,clip);
if what=ALL then
begin
mouse_off;
set_fill(WHITE,0,SOLID);
vr_recfl(handle,clip);
set_fill(BLACK,1,HOLLOW);
v_ellipse(handle,work.x+25,
work.y+40,20,35);
v_ellipse(handle,work.x+work.w-25,
work.y+40,20,35);
mouse_on;
end;
if (oldx<>pmx) or (oldy<>pmy) or (what=ALL) then
begin
mouse_off;
set_fill(WHITE,0,SOLID);
pupil(oldx,oldy,25,40);
pupil(oldx,oldy,work.w-25,40);
set_fill(BLACK,0,SOLID);
pupil(pmx,pmy,25,40);
pupil(pmx,pmy,work.w-25,40);
mouse_on;
end;
end;
wind_get(whandle,WF_NEXTXYWH,box.x,box.y,box.
w,box.h); end;
oldx:=pmx; oldy:=pmy;
end;

procedure open_window;
var
calc : GRECT;
begin
if whandle <=0 then
begin
whandle:=wind_create(NAME|CLOSER|MOVER,
0,0,max_x+1,max_y+1);
if whandle<=0 then
exit;
title:=' Eyes '#0;
wind_set(whandle,WF_NAME,hiPtr(title[1]),
loPtr(title[1]),0,0);
mouse_off;
if wx=-1 then
begin
wind_calc(WC_BORDER,CLOSER|MOVER,
100,100,100,100,
calc.x,calc.y,calc.w,calc.h);
wx:=(max_x-calc.w) div 2;
wy:=16+(max_y-calc.h) div 2;
end;
```

PROGRAMMING

```
wind_open(whandle,wx,wy,100,100);
mouse_on;
end
else
wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0);
end;

function handle_message(var pipe:array_8):
integer;
var
dummy : integer;
begin
case pipe[0] of
WM_REDRAW  : redraw_window(ALL);
WM_TOPPED  : wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0);
WM_CLOSED  : begin
if pipe[3]=whandle then
begin
wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,wx,wy,dummy,d
ummy); wind_close(whandle);
wind_delete(whandle);
whandle:=0;
end;
if appflag then
begin
handle_message:=1;
exit;
end
else
events:=MU_MESAG;
end;
WM_MOVED   : if pipe[3]=whandle then
begin
wind_set(whandle,WF_CURRXYWH,
pipe[4],pipe[5],
pipe[6],pipe[7]);
redraw_window(ALL);
end;
AC_OPEN    : if pipe[4]=menu_id then
begin
open_window;
events:=MU_MESAG|MU_TIMER;
end;
AC_CLOSE   : if pipe[3]=menu_id then
whandle:=0;
end;
handle_message:=0;
end;

function event_loop:integer;
var
event,x,y,kstate,
key,clicks,state,
quit : integer;
pipe : array_8;
begin
quit:=0;
repeat
event:=evnt_multi(events,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,
pipe,100,0,x,y,state,
kstate,key,clicks);
wind_update(BEG_UPDATE);
if (event and MU_MESAG)<>0 then
quit:=handle_message(pipe);
if (event and MU_TIMER)<>0 then
redraw_window(EYES);
wind_update(END_UPDATE);
until quit>0;
event_loop:=quit;
end;

{main}
begin
acc_title:=' Eyes!  '#0;
appl_id:=appl_init;
if appl_id<>-1 then
begin
if open_vwork then
begin
vswr_mode(handle,MD_REPLACE);
max_x:=work_out[0];
max_y:=work_out[1];
wx:=-1;
oldx:=-1;
oldy:=-1;
if appflag=FALSE then
begin
menu_id:=menu_register(appl_id,acc_title[1]);
events:=MU_MESAG;
end
else
begin
graf_mouse(0,nil);
events:=MU_MESAG|MU_TIMER;
open_window;
end;
repeat
quit:=event_loop
until quit=1;
close_vwork
end;
appl_exit;
end;
end.
```

COMPUTERS

ΠΩΛΕΙΤΑΙ MEGA DRIVE ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ SONIC, CASTLE OF ILLUSION ΚΑΙ JAMES BOND. ΕΛΑΧΙΣΤΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟ, ΠΟΥ ΚΕΡΔΗΘΗΚΕ ΣΕ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ.: 8053908, ΜΙΧΑΛΗΣ.

C64/128 DISKDRIVE MONITOR Philips, green, κασετόφωνο, mouse, βιβλία, games άριστη κατάσταση, τηλ.: 6725164, Ακης.

C64 + Drive 1541 + joystick + final cartridge + 800 προγράμματα + βιβλία. Αριστη κατάσταση, τηλ.: 6393662, Γιάννης.

Πωλείται commodore 64 + έγχρωμο μόνιτορ + κασετόφωνο + Joystick + παιχνίδια μόνο 70.000 δρχ.! Τηλ.: 7777607, Μάκης.

AMSTRAD 6128 έγχρωμος, manual, βιβλία, επεξεργαστές κειμένου, music system, εφαρμογές, παιχνίδια, joystick. Τηλ.: 9565157, Αλέξανδρος (7 μ.μ. - 9 μ.μ.)

Πωλείται AMSTRAD 6128 έγχρωμος, άριστη κατάσταση, κομπλέ και με πολλά παιχνίδια, τιμή 60.000 δρχ. Τηλ.: 2220968, Φιλιάνα.

AMSTRAD 1512 έγχρωμος με παιχνίδια και προγράμματα. Αμεταχείριστο με δύο DRIVE, πωλείται μόνο 150.000 δρχ. Τηλ.: 9828962, Γρηγόρης.

AMSTRAD PC 1512, Mouse και βιβλίο ελληνικό, 90.000 δρχ. Τηλ.: 5334003. Από 17:00 - 21:00, κ. Θόδωρο.

MEGA ST2, MEGAFILE 20, μόνιτορ SM125, 300 δισκέτες software πωλούνται σε χαμηλή τιμή, τηλ.: 9830061, Λεωνίδας.

Πωλείται Atari 520 STFM, τιμή ευκαιρίας, έγχρωμη οθόνη, 1 mouse, 25 δισκέτες, δύο βιβλία δώρο. Τηλ.: (031) 696252, 6-8 μ.μ., Γιάννης.

ATARI 520 STFM 1MB + SMI24 MONO MONITOR + ΠΟΛΛΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, ΤΙΜΗ 125.000 ΔΡΧ., ΤΗΛ.: 9614894, Πλάτων.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: ATARI 1040 STE (2MB) με monitor ATARI SM124 125.000 δρχ., ATonce (AT-286 emulator) 45.000 δρχ., εκτυπωτής STAR LC-10 30.000 δρχ., synthesizer YAMAHA PSS-680, 60.000 δρχ. Τηλ.: 9332905, απογεύματα.



ICB ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST. ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ CITIZEN, STAR SEICOSHA, AMIGA DRIVE 16.900, 2 MB AMIGA 2900 - 512K CLOCK 7900 - 6380ΥΙΙ, Τηλ.: 6399738.

ATARI 1040 ST ΠΩΛΕΙΤΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΑΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΤΟ, ΤΗΛ.: 6533972 (18:00-23:00), κ. ΜΑΡΚΟΣ.

Τρία computer σε ένα: ATARI STFM 2, 5MB- ATonce AT-286/16, MAC emulator, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Τηλ.: 2530388, Γιώργος.

ATARI 1040 STFM αμεταχείριστο + παιχνίδια + εφαρμογές. Μόνο 110.000 δρχ., τηλ.: (0247) 22581, Πέτρος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Computer Atari 1040 STE με έγχρωμο monitor Philips 14 ιντσών και 40 από τα καλύτερα παιχνίδια + 2 joysticks Pacman, ΜΟΝΟ 100.000 δρχ.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520 STFM + 20 παιχνίδια + πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και ζωγραφικής, ΜΟΝΟ 40.000 δρχ. Τηλ.: 3300332 (απόγευμα 5-9), κ. Εκτορα.

Πωλείται Amiga 500 + monitor, αμεταχείριστη, 165.000 δρχ. Τηλ.: 7782677, Γιώργος.

Μεγάλη ευκαιρία! Amiga 500 (Kickstart 1.3) + 1 MB RAM + 2ο drive + καλώδιο σύνδεσης SCART TV + monitor + joystick + 40 δισκέτες σε τιμή έκπληξη, τηλ.: 2615278, Γιώργος ή Κώστας, βραδινές ώρες.

Πωλείται AMIGA - 2000, GVP 52MB HD Impact Series II, 1-7MB RAM, Τηλ.: 6461715, Γεράσιμος.

AMIGA 500, αχρησιμοποίητη, με έγχρωμο στερεοφωνικό MONITOR 1084SD, δισκετοθήκη, δισκέτες με προγράμματα + joystick + καλύμματα + βάση οθόνης σε τιμή ευκαιρίας!!! Τηλ.: 8030088.

Πωλείται A500, 1MB RAM, MONITOR 1084, drive 5 1/4 cumana, 130 δισκέτες, joystick. Τηλ.: 7707797 (9π.μ. - 10π.μ.)

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ AMIGA: 1MB, 2 DRIVES, 68010, VIDI AMIGA, 2400 MODEM, 1084 MONITOR, 400 DISKS, ACTION REPLAY II, ΜΝΗΜΗ ΓΙΑ 2000 + ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ, ΤΗΛ.: 8657582, ΠΕΤΡΟΣ.

Amiga 3000/25 MHz με 32bit 6MB RAM, Quantum HD-50MB, AT-286 + HighDensity 5 1/4 + PC - Controller με HD-20MB.
Επίσης Laser Pro printer, HP-Compatible με 1 MB RAM/300 dpi. Λόγω στρατού με ευκολίες. Τηλ.: 9596954 (9π.μ.-6π.μ.), Νίκος.

Πωλείται Amiga 500 με επέκταση 512K - 1MB CHIP RAM + Εγχρωμο monitor PHILIPS 8833. MIDI + 2 Joysticks + Games. Στο κουτί της με ΕΓΓΥΗΣΗ, λόγω ΣΤΡΑΤΕΥΣΗΣ. Τηλ.: 9599351 (μετά τις 4 μ.μ.), Πέτρος.

AMIGA 500 + δύο Joysticks + δισκετοθήκη γεμάτη + παιχνίδια + βιβλίο BASIC + προγράμματα + SCART (T.V. σύνδεση): 93.000 δρχ., ΕΛΑΧΙΣΤΑ + ΑΡΙΣΤΑ μεταχειρισμένη. Τηλ.: (0461) 34640 - Πάρης.

Amiga 500 1MB TV Modulator hit Games, επαγγελματικά προγράμματα, μόνο 90.000 δρχ., τηλ.: 9838128, Νικήτας.

AMSTRAD 6128, 464 AMIGA, IBM, ΧΙΛΙΑΔΕΣ Προγράμματα γίνονται συνδρομές, στέλνουμε με αντικαταβολή, τηλ.: 9933080. Ασήμης Πέτρος - Πύργου Θύρας 6 - Αγ. Δημήτρης.

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS: Διαλέξτε από την πλουσιότερη συλλογή παιχνιδιών και προγραμμάτων. Συνεχής ενημέρωση + φθηνές δισκέτες + στα 10 παιχνίδια δώρο άλλα 2!!! Παράδοση στο σπίτι!!! (Ζητήστε το νέο κατάλογο). Τηλ.: (01) 6410640.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB (A6128/A500). Προτιμήστε εμάς για να ανανεώσετε τη συλλογή σας με τον καλύτερο τρόπο. Σε κάθε αγορά σας δώρο demo και utilities. Games σε δικές σας δισκέτες = 25% έκπτωση! Στο AMC θα βρείτε ό,τι ποθείτε στις καλύτερες τιμές. Για την A500 στείλτε μας δισκέτα για να λάβετε δωρεάν το MAGIC DEMO I (!) και κατάλογό μας. Τηλ.: (031) 428810, Παπάζογλου Γιώργος, Ναταλίας Μελά 4, Θεσσαλονίκη.

SOFTWARE

Πωλούνται 6 παιχνίδια για Nintendo Gameboy αμεταχείριστα στα κουτιά τους, 4.000 δρχ. το ένα. Ξεχωριστά ή όλα μαζί. Πληροφορίες στο τηλ.: 8612188, Γιάννης.

AMSTRAD 6128, ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ. ΤΑΧΥΤΕΡΗ ΑΠΟ ΟΛΟΥΣ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΣΤΑ 10 GAMES άλλα 2 δώρο. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, DRIVE 5 1/4", COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Τηλ.: 8314078, Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα.

Atari ST: Συχνή ροή προγραμμάτων από το εξωτερικό. Τα πάντα από Games, Utilities, Midi κλπ. Αντικαταβολές παντού. Τώρα πια ξέρετε ποιος σας υποστηρίζει. Τηλ.: 7512756, Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72.

ATARI ST CLUB: Παιχνίδια και εφαρμογές, ανανέωση, ποικιλία, αποστέλλεται κατάλογος, αντικαταβολές, συνδρομές, εγγύηση, εκπλήξεις. Τηλ.: 4519257, Νεκτάριος Πρέκας, Γ. Θεοτόκη 108α.

ATARI 1040 STFM + μονόχρωμο monitor SM125 + παιχνίδια + utilities αμεταχείριστα, 140.000 δρχ., Τηλ.: 5249291 & 8980828 για βραδινές ώρες. Χρήστος - Μάνος. Ρήγα Φερραίου 41, Γλυφάδα.

ATARI παιχνίδια, 300 δρχ.!!! Και αντικαταβολές! ΔΩΡΑ! Συνεχής ανανέωση! Τηλ.: (031) 673226, Θεσ/νίκη. Δημήτρης Χατζησταύρου, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10, Θεσ/νίκη.

ATARI ST(E) Games, Utilities,

DTP, CAD, midi και γενικά ό,τι θέλετε + (παραγγελίες), τηλ.: 2918307, ΚΑΛΕΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ, Ρεθύμνης 41, Γαλάτσι.

IDEAL AMIGA CLUB. Για να έχετε από τους καλύτερους Crackers, τα καλύτερα παιχνίδια, γρηγορότερα απ' όλους. Συνδρομές - αντικαταβολές - προσφορές. Τηλ.: (01) 8959340, Λουΐζος Γιώργος, Κονδύλη 5.

Amiga - Commodore 64128: Τεράστια συλλογή προγραμμάτων με συνεχή ανανέωση από εξωτερικό. Συνδρομές 7.500 δρχ.!!! Amiga Game + Disk, 300 δρχ.!!! Παράδοση αυθημερόν και στο σπίτι σας. Επίσης, επεκτάσεις μνήμης για Amiga, μεταχειρισμένες A500 και πολλά περιφερειακά: EKTOR SOFT., Τηλ.: 8618368 + FAX και 8612475. Καψούλης Εκτορας, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Πλ. Κολιάτσου, Αθήνα.

Amiga Lotto. Ενα πλήρες πρόγραμμα επεξεργασίας ανάπτυξης και εκτύπωσης μεταβλητών συστημάτων Lotto. Πολλοί περιορισμοί, μεγάλη ταχύτητα - άψογη εκτύπωση, μόνο με 8.000 δρχ. Amiga ΠΡΟ-ΠΟ. Ανάπτυξη/Εκτύπωση μεταβλητών συστημάτων ΠΡΟ-ΠΟ. Υψηλά επίπεδα οικονομίας, χωρίς να παίζετε στην τύχη. Τέλεια εκτύπωση και ελληνικό εγχειρίδιο, μόνο με 7.000 δρχ. Αποκλειστική διάθεση Ektor Soft., τηλ.: 8618368 και 8612475. Εκτορας Καψούλης, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Πλ. Κολιάτσου, Αθήνα.

1) **Amiga** Games που δεν είχατε και θα θέλατε.
2) Utilities που πολλοί θα ήθελαν να έχουν.
3) Παραλαβές δύο φορές την εβδομάδα.

Τα τρία στοιχεία που δίνουν στο PIRATES TEAM την πρώτη θέση στον κόσμο του SOFTWARE. Τηλ.: 9416730, 9411542, Λεωνίδης Δημήτριος, Ν. Ζερβού 22, Καλλιθέα.

J & B... Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ για ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ, παράδοση στο σπίτι σας + ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ + φτηνές NAME/NONAME δισκέτες + ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ. Γιάννης Δράκος, Αγορακρίτου 18. Τηλ.: 8218239 - 9233297.

AMIGA Utilities, Manuals.



Μετατροπή AMIGA 500/2000 σε PLUS. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA σας, πλήρες, εξειδικευμένο SERVICE για A500/A2000/A3000 και MONITOR. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Τηλ.: 2475030, Στέφανος Δέτσης, Νάξου 4, 13341, Αθήνα.

ΔΙΕΥΘΥΝΣΙΟΓΡΑΦΟΣ - ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ για Amiga. Ενα πολύ γρήγορο, πλήρες και προπάντων φιλικό πρόγραμμα που σας βοηθάει να οργανώσετε την επιχείρησή σας ή το προσωπικό σας αρχείο. Εκτυπώσεις καταλόγων / ετικετών και λογική τιμή. DIGI TECH. Γιάννης Τσαμάκος, Κολοκοτρώνη 158, Βύρωνας, τηλ.: 7662762.

AMIGA μεγάλη συλλογή 3.000 τίτλων. Games, utilities, επαγγελματικά προγράμματα, φτηνές συνδρομές, αντικαταβολές. Τηλ.: 6381366 - 6002040, Μαύρος Αγγελος, Αιόλου 45.

*****AMIGA USER CLUB*****
* GameDisk 300 δρχ.
* Εγγυημένο φόρτωμα
* Ταχύτητα εξυπηρέτησης
* Αντικαταβολές παντού
* Δωρεάν κατάλογος
* Συνδρομή 120 disks GameDisk 180 δρχ.
* Συνδρομή 60 disks GameDisk 200 δρχ.

Τηλ.: 2797445, Γιώργος Αβραμίδης, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία.

J & B... SOFTWARE, ΠΑΝΤΑ και ΜΟΝΟ για AMIGA. Με 7.000 GAMES + 3.000 PD-UTILITIES & 7 χρόνια ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ. Σε κάθε ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΔΩΡΟ 1 Joystick, TOMAHAWK, τηλ.: 8218239, 9233297, Γιάννης.

Ελάτε να διαλέξετε παιχνίδια από τη συλλογή μου Game 150, disk 120. Αναστασία Καρύγιαννη, τηλ.: 8614367, Μυτιλήνης 47, Κυψέλη.

Amiga προσοχή!! Ολόκληρη συλλογή, 85 super παιχνίδια + δισκέτες + έξοδα ταχυδρομικά, 5.500 δρχ. μόνο!!! Παραγγελίες από ολόκληρη την Ελλάδα. Τηλ.: 9937833, έξυπνη τοποθέτηση. Τρεμούλης Δημήτρης, Ν. Μανδηλαρά 14, Α. Ηλιούπολη.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ 50 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ AMIGA 7.500. Πλούσια συλλογή. Συνδρομές ΠΡΟ-ΠΟ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ, ΚΩΣΤΑΣ ΚΑΜΠΑΣ, ΑΡΤΕΜΙΟΥ 14. Τηλ.: 9705117, (16:00 - 22:00μ.μ.)

AMIGA BYRON CLUB. Ολα τα νέα προγράμματα!!! Παραλαβές 2 φορές την εβδομάδα από Γερμανία! Προσφορά για παραγγελία άνω των 10.000 δρχ. δώρο ένα CYCLONE!!! Και αντικαταβολή. Προλάβετε!!! Τηλ.: 7651949, Νίκος Διαμαντόπουλος, Ιμβρου 25, Βύρωνας.

DELIJOHN AMIGA CLUB
1. Παράδοση κατ' οίκον δωρεάν!!!
2. Ταχυδρομικά δωρεάν!!!
3. Ταχύτητα, εξυπηρέτηση, ποιότητα, τηλ.: 5136698, Γιάννης Δεληγιάννης, Γερακίου 30, Κολωνός.

ΠΡΟΛΑΒΕΤΕ - Πωλούνται: 380 δισκέτες με κορυφαίους τίτλους παιχνιδιών, μόνο 40.000 δρχ. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ & drive 3,5" μόνο 15.000 δρχ. (PROFEX). Τηλ.: (031) 540430, Θεοδωρίδης Θεόδωρος, Μαδίτου 50, Νεάπολη.

AMIGA 1.2-1.3-2.0 SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Από Hardware Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 1 MB 7.000, 2MB 29.000, AT-ONCE 37.000, AT-ONCE PLUS 55.000, KCS POWER BOARD 80.000, DRIVES 10.000, SAMPLERS 9.000, DIGITIZERS, Βιβλία Προγραμματισμού κλπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ - ΚΕΡΚΥΡΑΣ 10, ΑΘΗΝΑ. Τηλ.: 5620754.

AMIGA 500: ΠΛΟΥΣΙΟΤΑΤΗ ΣΥΛΛΟΓΗ + ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ + ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ + ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + HARDWARE. Gamedisk = 200-250 + Virus Free + σίγουρο φόρτωμα. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10-12, Αθήνα 114 73. Τηλ.: 6410640.

AMIGA Utilities, Manuals. Μετατροπή AMIGA500/2000 σε PLUS. Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Εχετε Στην AMIGA σας, Πλήρες Εξειδικευμένο SERVICE Για A500/A2000/A3000 Και MONITOR. Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΔΕΤΣΗΣ - ΝΑΞΟΥ 4, 133 41 ΑΘΗΝΑ. ΤΗΛ.: 2475030.

COMMODORE 64/128 - AMIGA!!! ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!!! ΕΠΙΣΗΣ ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ: COMMODORE + DRIVE, XT-TURBO. ΕΥΚΑΙΡΙΑ!!! ΜΙΧΑΛΗΣ. ΤΗΛ.: 4181420.

AMIGA 500 GAMES στις ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ. ΣΤΑ 10, άλλα 2 ΔΩΡΟ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΜΝΗΜΕΣ από 9.900, φίλτρα. COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14 - ΑΘΗΝΑ. Τηλ.: 8314078.

Andrew Software. Πωλούνται Games-Utilities 300 ΔΡΧ. Game+Disk. Μεγάλη ποικιλία. Ανδρέας Κουτούπης - Γρηγορίου Λαμπράκη 90-96. Νέες κυκλοφορίες, στο τηλ.: (01) 4178823.

MASTER SOFT AMIGA GAMES ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ GAMEDISK 300 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ: ΒΑΓΓΕΛΗΣ - ΤΗΛ.: 8615094 10-4 ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΟΥΖΟΥΚΗΣ, ΦΕΡΡΩΝ 32-34, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 8237306 5-9.



***** AMIGA SOFTWARE** - HARDWARE *** ΠΟΙΟΤΗΤΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ - ΦΙΛΙΚΗ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ + ΤΙΜΕΣ. 1. Ταχυδρομική παραλαβή ΔΩΡΕΑΝ εντός 3 ημερών. 2. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΧΩΡΙΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΣΗ. 3. ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος 3.500 ΔΙΣΚΕΤΩΝ. 4. Expansion memories 512KB-8MB και DRIVES. 5. ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ. ΚΩΣΤΑΣ ΣΙΝΑΝΑΣ - ΔΑΒΑΚΗ 58. ΤΗΛ.: 5914815.

ICE Amiga Club. Συνδρομή 5.000 δρχ. 80 disk διαφορετικά gamedisk 250 δρχ. Καθημερινά 5-11 μμ. Δημήτρης Χασάπης - Διγενή 28, Νέα Φιλαδέλφεια. Τηλ.: 2530645.

AMIGA GAMES, ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ, ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ, ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ, DISKGAMES 250 δρχ., NONAME 120. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΚΕΚΡΩΠΟΣ 11, ΧΑΙΔΑΡΙ. ΤΗΛ.: 5822659.

Amiga Software: Τα πάντα! Gamedisk 250 + hints 'n' tips + ειδικές τιμές για προγράμματα πολλών δισκετών! Εισαγωγές από εξωτερικό. Αντικαταβολές παντού. Παλαιοδήμος Αρης - Κωνσταντινίδου 8, Κάτω Πατήσια, Αθήνα. Τηλ.: 8315442, 2 - 9 μ.μ.

AMIGA GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAMES + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΜΙΜΗΣ ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ - Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5987587.

Amiga 100, ολοκαίνουρια παιχνίδια + PUBLIC DOMAINS προς 4.000 το μήνα. Παραλαβές από εξωτερικό. Δεχόμαστε αντικαταβολές. ΣΑΚΑΤΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΣ - ΣΑΠΦΟΥ 4. Τηλ.: (01) 5332915.

Amiga software, τα πάντα! Gamedisk 200 (ανεξάρτητα από την ποσότητα) + hints 'n' tips!! Παράδοση αυθημερόν ή με αντικαταβολή. ΠΑΛΑΙΟΔΗΜΟΣ ΑΡΗΣ - ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΟΥ 8. Τηλεφωνήστε τώρα στο τηλ.: 8315442 2:00 - 9:00.

ΓΙΑ AMIGA 500 προσφέρω μεγάλη ΠΟΙΚΙΛΙΑ παιχνιδιών, πραγματική βοήθεια με λύσεις, οδηγίες, άμεση ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗ, ΠΟΙΟΤΗΤΑ, ΔΩΡΑ disk + games = 300 δρχ. Για παραγγελία ΒΟΡΕΙΩΝ ΠΡΟΑΣΤΙΩΝ παράδοση κατ' οίκον. Κώστας Κοϊντόσης - Ν. Πλαστήρα 7, Ν. Ερυθραία. Τηλ.: 8140545.

*** SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ** Flight-Race Simulator all Formats * AMIGA gamedisk 300 δρχ. * Μηνιαίες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 200 DISKS = 7.500 δρχ. * MANUALS * για GAMES - UTILITIES. ΣΟΡΒΑΤΖΙΩΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ - ΝΑΞΟΥ 20Α. ΤΗΛ.: 8641909-2233182.

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE GAMES - UTILITIES πωλούνται ΜΟΝΟ 250 δρχ. ΟΛΑ τα TOP GAMES - DEMOS - ANIMATIONS που κυκλοφορούν. Ταχύτατη παράδοση. Μηνιαία ΣΥΝΔΡΟΜΗ 6.500 δρχ., Βασίλης Στεργίου - Μακεδονίας 31, Πετρούπολη. Τηλ.: 5012307.

AMIGA! Πολλά παιχνίδια και εφαρμογές! Στέλνονται και επί αντικαταβολή! Κατάλογος δωρεάν! ΙΩΑΝΝΗΣ ΜΑΥΡΙΔΗΣ - Οδ. Καπετάν Αγρα 5, 564 30 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ. ΤΗΛ.: (031) 749390, ΑΠΟΓΕΥΜΑ.



***** AMIGA SOFTWARE** BEYONDERS *** GAMES - UTILITIES - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού με ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο τηλ.: (01) - 2752205 ΑΚΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Σπυρόπουλος Αγγελος - Ομορφοκλησιάς 35, Καλογρέζα.

AMIGA CHALKIS SOFTWARE ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ! Amiga Games Utilities ΜΟΝΟ 300 δρχ. + Disk. Αντικαταβολές. Συνδρομές 160 δρχ. ΤΣΙΡΓΙΩΤΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ - ΣΚΥΡΟΥ 18, ΧΑΛΚΙΔΑ. ΤΗΛ.: 0221-74311.

***** AMIGA TOP *** ΒΟΡΕΙΑ** ΠΡΟΑΣΤΙΑ, Αθήνα και επαρχία βγήκαν κερδισμένοι!!! ΟΛΟΙ τώρα στον ΣΩΚΡΑΤΗ!!! ποιότητα, Ταχύτητα!!! Σωκράτης Μαστοράκης, Κύπρου 32. Τηλ.: 8023576.

PC Games utilities applications antivirus, graphics demos για 5 1/4" και 3 1/2". Στέλνονται αντικαταβολές. Νικολάου Αντώνης - Ηρακλέους 3. Τηλ.: 9593303.

PC Games, applications για 5 1/4" και 3 1/2", όλοι οι τελευταίοι τίτλοι. Αντικαταβολές παντού. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΩΡΕΑΝ. Νίκος Κουφού, Μεγίστης 32, Καλλιθέα. Τηλ.: 9525660.

PC Games, utilities, antivirus, applications για 3 1/2" και 5 1/4". Συνεχής ανανέωση. Μάνος Παπαγεωργίου - Μ. Αλεξάνδρου 137. Τηλ.: 9518286.

IBM Προγράμματα utilities, applications, Games όλα για 3 1/2" και 5 1/4". Βασίλης Τασόπουλος - Ολυμπίας 47. Τηλ.: 9568071.

PC SOFTWARE. Τεράστια ποικιλία σε games, utilities, applications, demos. Συνδρομές. Ανταλλαγές. Αντικαταβολές παντού. Φραγκίσκος Μάνος - Σαπφούς 90. Τηλ.: 9525604.

PC ST AMIGA ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ. ΙΩΑΝΝΙΔΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ - ΝΟΤΑΡΑ 41-43. Τηλ.: 8214613. Γιάννης - Τηλ.: 2927599 (5 έως 10 μ.μ.).

IBM. Καταπληκτικά, ακυκλοφόρητα παιχνίδια, επαγγελματικά προγράμματα, windows applications. Τεράστια συλλογή πρωτοτύπων. Φανταστικές τιμές. Δημητρόπουλος Νίκος - Κομνηνών 73. Τηλ.: 9620593.

IBM DALTON CLUB. Games, Programs, disks for IBM PCs, XTs, ATs 5,25" (230 δρχ.), 3,5" (450 δρχ.). Ανταλλαγές, κατάλογος, αντικαταβολές. ΓΙΑΝΝΗΣ ΜΠΡΟΜΟΙΡΑΚΗΣ - ΑΡΚΑΔΩΝ 56. Τηλ.: (081) 261712 (8:00-11:00 μ.μ.).

SPECTRUM CLUB Εξερευνήστε τα μυστικά των games του spectrum με παιχνίδια που τρέχουν και με joysticks φθηνά και κάντε τον να δουλέψει για σας με εφαρμογές. Τηλ.: 01-4521685.

DPL COMPUTER SHOP. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ORIGINAL ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΥΚΑΙΡΙΑΣ!! ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΙ ORIGINAL ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ. ΓΕΡΑΝΙΟΥ 44, ΟΜΟΝΟΙΑ. ΤΗΛ.: 5240986.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ 1) DISC DRIVE 1541 για Commodore 64 + Δισκέτες. 2) ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR Commodore 1701. 3) CARTRIDGES για ATARI 2600. 4) FINAL Cartridge III. Νίκος - τηλ.: 8963878 - 8325895.



CD CLUB προσφέρει περιφερειακά DISKETES - DRIVERS - SOUND BLASTER - 386 - 486 - AMIGA ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ - Σε φανταστικές τιμές. ΜΟΥΣΙΚΑ CD Heavy - TECNO κλπ. από 1.000 δρχ. Μπουγάτσος Σπύρος - Παπαναστασίου 120 - Αθήνα. Τηλ.: 8325006.

Modem supra 2400 plus 9.600 bps error free ccitt v42bis mnp5 error correction btlz data compression. Auto answer. Ολοκαίνουριο, αχρησιμοποίητο. Κώστας - τηλ.: 9424801.

DPL COMPUTER SHOP S.A. ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ, ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ, ΑΤΑRΙ - AMIGA - AMSTRAD - QUEST - DRAGON AT 286, 386 SX, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR - CITIZEN - SEIKOSHA MODEM,SCANER, AT ONCE ΜΝΗΜΕΣ, MOUSE, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΜΙΚΡΗ ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΟΛΛΕΣ - ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ. ΤΗΛ.: 5240986.

Atari ST: Επεκτάσεις μνήμης για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Λαλαούνης Γιώργος - Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ σε πωλήσεις - SERVICE AMIGA, ATARI, σκληροί δίσκοι, drives, οθόνες, εκτυπωτές, προγράμματα. ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ AT286/386/486 Microstat Computers. Κράβαρης Χρήστος - Ιερά Οδός 273, Αιγάλεω. Τηλ.: 5989701.

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, AMIGA, ATARI, PC CLUB. ΕΚΠΑΙΔΕΥΕΣΤΕ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6Α & ΙΕΡΑΣ ΟΔΟΥ. ΤΗΛ.: 5310330 - 9596262.

AMIGA! SAMPLERS - VIDEO DIGITI ZERS GENLOCKS - MIDI - ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - MODEMS DATASWITCH - Προγράμματα - πελατολόγιο - ταμειακής - αποθήκες - έσοδα-έξοδα - EASY PHOTO για φωτογράφους με animation - ετικετογράφος. SAMPLER για ATARI - AT 286-386. SERVICE DRIVE. ΓΡΗΓΟΡΙΑΔΗΣ ΙΑΚΩΒΟΣ - ΔΙΟΝΥΣΟΥ 4, ΧΑΛΑΝΔΡΙ. ΤΗΛ.: 6852730 - 6610714.

GAMEBOY + 14 games + πολλά extra πωλείται μόνο 55.000 δρχ. Πολύ καλή κατάσταση - πραγματική ευκαιρία! Ακόμα παιχνίδια για GAMEBOY προς 3.500 το ένα! Δασκαλογιαννάκης Γιώργος - Αρκαδίας 5, 121 32 Περιστέρι. Τηλ.: 5727925.

Μεγάλη ευκαιρία! Σκληρός δίσκος 50MB για Atari ST μόνο 100.000 δρχ. Πλεονεκτήματα: Εξωτερικό σασί με υποδοχή σύνδεσης δεύτερου σκληρού δίσκου, SCSI-out υποδοχή για σύνδεση με SCSI peripherals, Amiga ή Macintosh, ξεχωριστό partition με προγράμματα για Spectre (Xpress, Photoshop κλπ.), 30 MB προγράμματα για ST. Δώρο 15 δισκέτες, καλώδιο σύνδεσης Scart TV και τεχνικά βιβλία για Atari ST. Γιώργος ή Κώστας, βραδινές ώρες. Τηλ.: 2615278.

Amiga SERVICE. ΤΩΡΑ!!! Η Amiga σας σε 24 ΩΡΕΣ ξαναδουλεύει. Εξειδικευμένος τεχνικός αναλαμβάνει την επισκευή. Επίσης γίνονται μετατροπές σε 2.0 και 2 MB chip RAM. Παράδοση αυθημερόν. DIGITECH. Γιάννης Τσαμάκος - Κολοκοτρώνη 158, Βύρωνας. Τηλ.: 7662762.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ MARKSTAR JAPAN 110 ΔΡΧ. ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΑΙΓΑΛΕΩ, ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ, ΤΑΥΡΟΣ, ΒΟΤΑΝΙΚΟΣ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 100 ΚΟΜΜΑΤΙΑ. ΤΗΛ.: 5310330 - 9596262.

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243
ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 500	29.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	41.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 18.600
AMIGA 600	38.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13.000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	42.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.700
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ	24.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
ATARI 520 STE	127.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	142.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

P.C.

IKAROS 640KB 1D 14" MONO	109.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 16V 640KB MONO 20MB HD	147.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
EURO PC 2 VGA MONO	90.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI SUPER 16V VGA-COLOR	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

AT-286

GOOD FORCE 80286/16 SD VGA COLOR	205.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80286 SD PLUS 1MB VGA MONO 40MB HD	236.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	225.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3286 1D VGA COLOR 1MB RAM 40MB HD	285.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
GOOD FORCE 80286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	204.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO AT, 1MB (VGA MONO) 40MB HD	210.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80286 1MB 40MB HD (VGA MONO)	205.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80286 SD VGA MONO HD 40MB	213.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	218.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	245.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3386SX 1MB 1D 40MB HD VGA COLOR	300.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	260.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	330.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80386SX 1MB RAM 40MB HD VGA MONO	280.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
GOOD FORCE 386SX/25/2MB 40MB HD	252.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DAT 386SX 40MB HD VGA MONO	310.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO SX 40MB HD VGA MONO	240.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	298.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

IKAROS 80386 40MHz 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386N 2MB RAM 40MB HC VGA MONO	500.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
GOOD FORCE 386/40/2MB/40MB HD	295.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
DAT 80386 33MHz 2MB RAM 40 MB HD VGA MONO	380.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	360.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

PACIFIC 386SX/20/4MB/80MB	459.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD ALT 386SX 40MB HD	506.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI LT6 2MB RAM 40MB HD	407.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	544.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD	720.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/20/2MB/40MB	460.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC-20	17.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 9.000
HYUNDAI PINOVIA	15.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 8.000
PANASONIC KX 1170	66.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	328.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLLET PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50	200.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	180.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF101	140.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	190.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI HF 1000	175.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

Leader

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ATARI

Αντιπροσωπεία: A. SYSTEMS, Πειραιώς 62, τηλ.: 4260113, 4261434-5

520 STE
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: 640x400(mono), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

1040 STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI MEGA STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/16 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI TT
(COMPUTER)

8 MB RAM
CPU: 68030/32 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ήχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI LYNX
(HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/16 MHz
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια stereo
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855-6

AMIGA A-500
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-2000
(COMPUTER)

1 MB RAM
68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-3000
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68030/16 ή 25 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-500+
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

C64
(GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια

ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

ARCHIMEDES A-310
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-3000
(COMPUTER)

512 KB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-410
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-420
(COMPUTER)

2 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-440
(COMPUTER)

4 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

AMSTRAD 464+
(COMPUTER)

64 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ήχος: 3 κανάλια stereo

AMSTRAD 6128+
(COMPUTER)

128 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ήχος: 3 κανάλια stereo.

AMSTRAD GX4000
(GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Ήχος: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Sprites: 32

NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
(GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SUPER NES
(GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge
CPU: 65C816/3.58 MHz
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 128

NINTENDO GAMEBOY
(HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.
Ήχος: 4 κανάλια stereo
Sprites: 40

SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

SEGA MASTER SYSTEM
(GAME CONSOLE)

CPU: Z80
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.
Ήχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SEGA MEGADRIVE
(GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.
Ήχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 80

SEGA GAMEGEAR
(HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.
Ήχος: 4 κανάλια stereo

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No......... με το ποσό των 5.940 δρχ. αντί των 6.600 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δε μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ **10%**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520